



ФРОНТИР: БЕСКРАЙНИЙ КОСМОС

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА



ОТПРАВНАЯ ТОЧКА

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».



НАД ПРОЕКТОМ РАБОТАЛИ

АВТОР:	Никита Евтушенко
ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОФОРМЛЕНИЕ:	Ислам Исаев, Григорий Капусткин, Евгений Корнуков
ДИЗАЙН, ВЕРСТКА:	Александр Павлов, Александр «Bond» Бондаренко Евгений Шемшуренко
РЕДАКТУРА:	Людмила Смеркович, Мария Короткова
КОРРЕКТУРА:	Лина Нестерова, Евгения Якимова

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Создание проекта "Kenaz games"

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют глубоко развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 11 июля 2020. Срок годности не ограничен.
Формат 60×90 / 8 (220 × 290 мм). Гарнитуры Open Sans, Exo 2, Venus Rising, Montserrat.

ОГЛАВЛЕНИЕ



ВВЕДЕНИЕ	2
О МИРЕ ШИРОКИМИ МАЗКАМИ	4
ВО ЧТО ИГРАТЬ?	6
КАК НАЧАТЬ?	7
ПЕРСОНАЖИ	8
ДИАМАНТ БЛЭКФОРТ	8
МАРКО МОРЕТТИ	9
ДЖАНИС КЕЙС	10
МАРИЯ РОБЕРТС	11
ЛИ ЧЖАО	12
ПРАВИЛА	14
ХАРАКТЕРИСТИКИ	16
ПРОИСХОЖДЕНИЕ	17
ФЕДЕРАЦИЯ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ	17
КОРОЛЕВСТВО ПЛУТОН	17
СОЮЗ КОРПОРАЦИЙ ЦЕНТАВРА	18
ДОМИНИОН КЛАНОВ АРБОРЕИ	18
РЕСПУБЛИКА ДИАДЕМЫ	19
НАВЫКИ	20
СПИСОК НАВЫКОВ	23
РОЛИ	32
БОЕВЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ	36
СНАРЯЖЕНИЕ И ЭКОНОМИКА	43
ПРИКЛЮЧЕНИЕ	48
ПОГОНЯ ЗА КАРТОЙ	50
«ГДЕ КАРТА, БИЛЛИ?»	52
ТАЙНА СТАНЦИИ ЭПСИЛОН-ТРИНАДЦАТЬ	54
ЗАХВАТ КОРАБЛЯ	56
ПЕРСОНАЖИ И ПРОТИВНИКИ	58

ВВЕДЕНИЕ

Эта книга — ваш первый путеводитель по настольной ролевой игре «Фронтир: Бескрайний Космос».

Она содержит вводное приключение для 3–5 игроков на основе правил «Точка отсчёта» (Year Zero Engine), к которому прилагается вся необходимая информация для ознакомления с миром и правилами.

Про настольные ролевые игры можно много писать, но проще продемонстрировать на примере (см. врезку).

Мы видим игроков, которые описывают действия своих персонажей в игровом мире, и ведущего, который описывает результат этих действий. В этом и есть вся суть игры. Мир «Фронтира» лучше всего подходит для приключенческих сюжетов о людях, покоряющих новые пространства, героях и авантюристах, что бросают вызов космосу.





Ведущий: «Итак, ваша компания заходит в портовую таверну на станции Бореалис. Это место полностью оправдывает своё название — «Черная дыра». Здесь пахнет дешевой выпивкой, сбодяженной из хлореллы, и большим количеством людей. Тот тип, который обещал вам карту, ещё не появился. А местные завсегдатаи встречают вас неприветливыми взглядами».

Игрок 1 (взял на себя роль контрабандиста с Плутона — рубахи-парня, которого разыскивают в трех секторах): «Марко подойдет к стойке, по пути шлёпнув официантку пониже спины, после чего закажет себе пива и расспросит бармена о последних событиях на станции».

Игрок 2 (выбрала роль суровой женщины с дальней колонии, чьё поселение было уничтожено пиратским рейдом): «Джейн сядет за стойку, мрачно разглядывая входы и выходы. А потом будет вглядываться в толпу, пытаясь заметить что-нибудь подозрительное».

Игрок 3 (его персонаж — бывший десантник с Диадемы, подавшийся в авантюристы после неловкой истории с дочкой генерала): «Алекс войдёт в бар, по привычке оценивая вооружение всех собравшихся, и устроится рядом с товарищами, отвечая на неприветливые взгляды ещё более неприветливым».

Ведущий: «Марко узнаёт последние новости: пираты из клана «Красный ужас» совсем потеряли берега. В это же время Джейн замечает, что за группой наблюдает какой-то тип в тёмном углу. Очень внимательно наблюдает и что-то говорит в рацию...»

О МИРЕ ШИРОКИМИ МАЗКАМИ

Фронтир — это игра в жанре научной фантастики. В мире игры человечество стремительно осваивает Вселенную. Здесь сочетаются высокие технологии и новая эпоха Великих географических открытий, которая не обходится без нового золотого века пиратства.

В начале XXV века человечеству доступны две технологии, позволяющие перемещаться быстрее скорости света. Именно они формируют облик современной цивилизации.

Гравипарус — двигатель, создающий вокруг корабля область искривлённого пространства, которая может перемещаться по неньютоновским законам. Скорость корабля под гравипарусом зависит от множества факторов: таланта навигатора, свойств пространства вокруг и качества самого паруса. Самый быстрый парусный корабль способен пересечь известное человечеству пространство примерно за полгода.

Врата — стационарное устройство, использующее огромный объем энергии для разрыва метрики пространства. Материя и информация могут перемещаться между вратами мгновенно. Проблема в том, что создание врат требует мощнейшей инфраструктуры и занимает десятилетия даже при возможностях

промышленности XXV века. На сегодняшний день существует около тридцати врат и несколько десятков находятся в процессе постройки.

Врата — это единственный способ мгновенной межзвёздной связи, поэтому облик цивилизации в системах, где они есть, разительно отличается от всех прочих. Системы, связанные вратами, называют Внутренней Сферой или Старым Светом. Здесь работают законы, есть банковские системы и сети, дающие мгновенный доступ к информации из любой точки.

Совсем иначе выглядит Фронтир. Развитые колонии стремятся присоединиться к Старому Свету, построив свои врата. Но большая часть поселений здесь — это небольшие города и станции, населенные самыми разными людьми. Авантюристами и пиратами, бегущими от закона. Исследователями и первопроходцами, несущими цивилизацию в неосвоенные пространства. Теми, кто искал новой жизни вдали от перенаселённых миров Внутренней Сферы и многими другими.

Фронтир полон загадок. Например, парадокс Ферми получил подтверждение в звёздную эпоху. Человечество порой встречает руины иных цивилизаций,

НЕМНОГО ЦИФР

Численность человечества:	<i>около триллиона</i>
Планеты Внутренней Сферы:	<i>35</i>
Колонии Фронтيرا:	<i>200+</i>
Радиус Ойкумены:	<i>около 600 световых лет от Земли</i>
ФТЛ скорость гравипаруса:	<i>2–8 с. л./сутки</i>
Срок жизни человека:	<i>200–300 лет</i>

но на сегодняшний день ни одной разумной инопланетной расы не найдено.

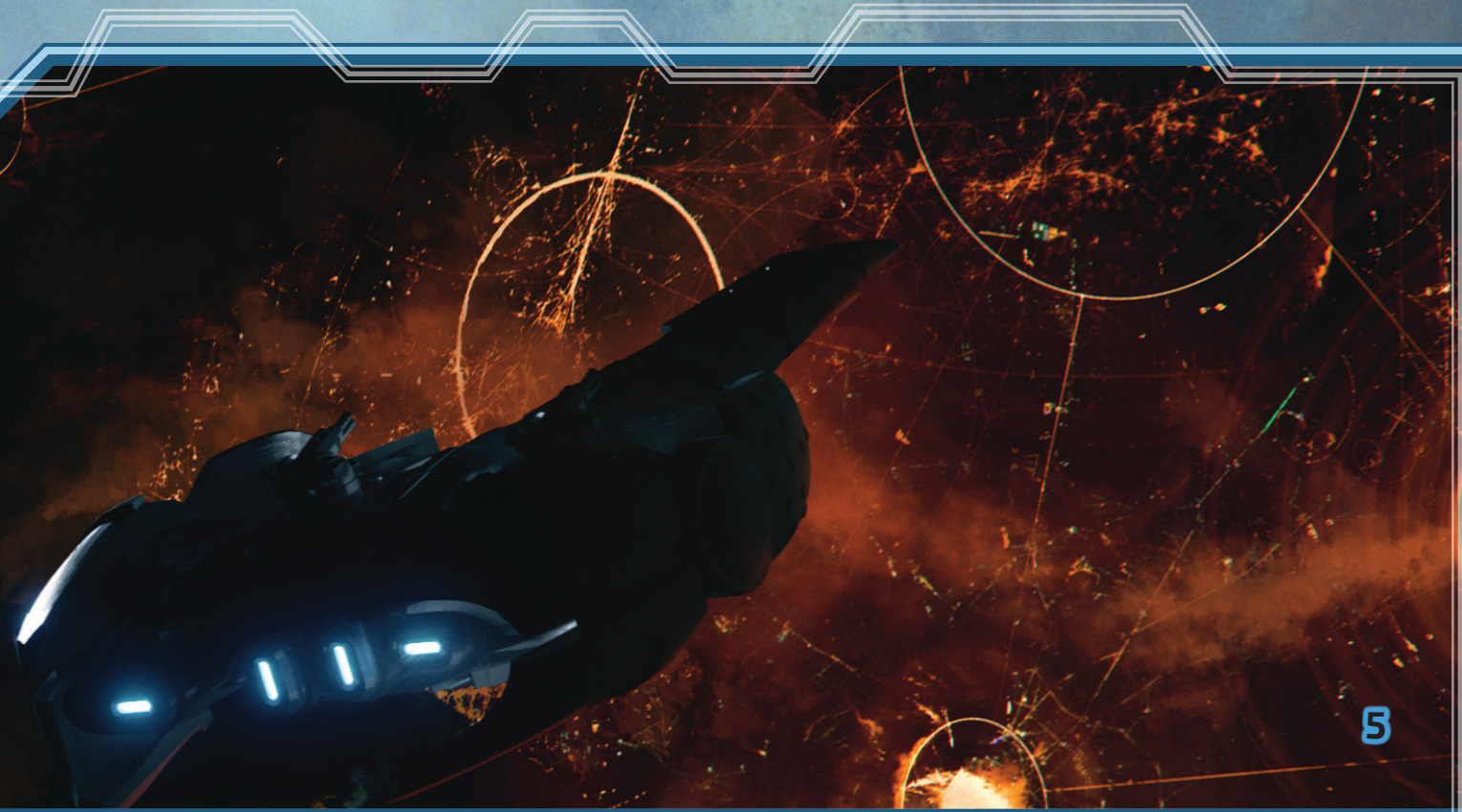
Важным пластом технологий, формирующих современное общество, являются биотехнологии. После биореволюции XXIII века человечество добилось возможности вносить значительные модификации в организм. Есть люди с нетривиальным строением тела, дизайнерской внешностью и сроком жизни, нереальным в XXI веке.

Уровень автоматизации в то же время достаточно невысок на фоне оптимистичных прогнозов докосмической эры. Человечество только-только подходит к сильному ИИ, а многие критичные задачи до сих пор способен решить лишь живой человеческий мозг, да и то не каждый. Важнейшей задачей

такого типа является навигация. Поэтому дальние перелёты беспилотных кораблей пока невозможны.

В плане военных технологий — перевес на стороне космической войны. Диадемскими соглашениями запрещены масштабные планетарные бомбардировки т. к. лучевое оружие позволяет эффективно поразить практически любую цель на поверхности планеты. Поэтому поражение в космосе в большинстве случаев означает для планеты капитуляцию.

Корабли сражаются под гравипарусами, маневрируя на релятивистских скоростях и поражая друг друга лучевым оружием. Кинетические снаряды не способны проникнуть через поверхность грависферы, да и бессмысленны на скоростях парусных кораблей.



ВО ЧТО ИГРАТЬ?

Фронтир — это история о людях, стоящих на границе с неведомым. Такие были во все времена — первопроходцы и проходимцы, учёные и искатели, колонизаторы и завоеватели.

Фронтир существовал всегда, но сильно менялся с эпохами. Когда-то он пролегал по морям между Старым и Новым Светом. Развитие науки открыло человеку новые горизонты: полёты в космос и открытие новых миров. По мере того как цивилизация развивалась, Фронтир становился все шире. И вот теперь, в XXV веке, люди продвигаются во Вселенную, открывая все новые и новые миры. За два века космической экспансии открыты тысячи планет, многие из которых пригодны для жизни или таят интересные находки. Но Ойкумена — всего лишь крошечный кусочек Млечного Пути, а цивилизованная часть человеческого мира и того меньше.

Жизнь на Фронтире очень разнообразна. Где-то колонии выглядят впол-

не приличными государствами, а где-то власть захватили пиратские банды. На некоторых планетах колонии основаны выходцами из Старого Света, поэтому их культуры похожи на метрополию. В другие миры люди бежали, чтобы построить свою маленькую утопию, так что общество там устроено весьма причудливо.

Фронтир — это пространство возможностей. В Старом Свете ты можешь рассчитывать на безопасную жизнь и стабильную зарплату, а устроившись на флот, может быть, увидишь звезды из каюты офицера патрульного крейсера.

На Фронтире ты можешь быстро отправиться глотать вакуум, а можешь основать собственную колонию или сделать открытие, которое перевернёт облик всей цивилизации.

Разумеется, риски велики, но это не останавливает поток колонистов и авантюристов, которые готовы отправляться дальше, чем летают патрули сверхдержав.



КАК НАЧАТЬ?

Проще всего познакомиться с миром и игрой, сыграв небольшое приключение.

Приключение — это сюжет, где персонажи игроков являются главными действующими героями. В предлагаемом сценарии участвуют от четырёх до шести человек. Один из них выбирается ведущим. Ему выпадает задача описания игрового мира, действий персонажей, не принадлежащих игрокам, и организация процесса игры.

Обычно ведущим становится тот, кто лучше всех разбирается в мире и системе.

Напоминаем, что главная задача игры — получение удовольствия для всех

участников. Это не игра против ведущего или друг против друга, а совместное создание истории.

После того как выбран ведущий, время определиться с тем, кто кого играет. Ниже мы приводим список готовых персонажей. Они не прописаны подробно, так что каждый игрок может изменить детали образа по своему вкусу. Пол также не является фиксированным — выбранный персонаж может сменить пол без изменения характеристик.

Мы не рекомендуем менять характеристики персонажей до близкого знакомства с системой правил.



ПЕРСОНАЖИ

Диамант Блэкфорт

Как и всякий уважающий себя диадемец, Диамант родился на суровой и опасной планете и научился стрелять раньше, чем ходить. По крайней мере, так он рассказывает в кабаках. Как приличному жителю Республики, ему полагалось отслужить в армии, потом получить гражданство, создать семью, стать фермером где-нибудь в слабоосвоенном мире, отцом пятерых детей и так далее. Но зов приключений оказался сильнее. Открыть новый мир и назвать колонию своим именем куда как круче, чем построить дом на уже открытой планете.

Диамант — простой парень, хорошо умеющий стрелять и выживать. Он не герой из голофильма, но никогда не пройдёт мимо товарища в беде.



Происхождение: Диадема (Выживание +1, Стрельба +1)

Роль: Солдат (навык Тактика)

Мечта: Я покорю новый мир, который станет домом для людей

Проблема: Ненавижу тех, кто обижает слабых

Характеристики:

Телосложение	3	Смекалка	2
Ловкость	4	Характер	3
Здоровье	7	Рассудок	5

Навыки:

Наблюдательность	1
Выживание	1+1
Драка (холодное, вибро)	2
Запугивание	1
Проворство	2
Воля	1
Скрытность	2
Стрельба (плазма)	3+1
Тактика	3

Таланты:

Автоматчик: каждый успех на дополнительных бросках при стрельбе очередью наносит цели 2 повреждения. Для атаки дополнительной цели требуется только один успех.

Знание местности (космос): получает +2 к тактике в условиях космических кораблей и станций.

Инвентарь:

Штурмовая броня (6, герметична)
Щит HPS-III (т4 мб к3, перезарядка 2)
WPG-74f (хорошего качества) (8ББ4, 80/160/320, авто (3), обойма 30, надёжный, +1)
Плазменная граната (14ББ4, взрыв 2)
100 кредитов

Марко Моретти

Происхождение: Плутон (+1 Космонавтика с одной специализацией)

Роль: Торговец (навык Коммерция)

Мечта: Я стану богатым, знаменитым и все будут знать мое имя!

Проблема: Нельзя держать язык за зубами. Все должны услышать о моих подвигах!

Характеристики:

Телосложение	2	Смекалка	3
Ловкость	3	Характер	4
Здоровье	5	Рассудок	7

Навыки:

Наблюдательность	1
Космонавтика (системы)	1+1
Скрытность	3
Стрельба (плазма)	2
Проворство	2
Дипломатия	3
Уличное чутьё	2
Коммерция	3

Таланты:

Быстрые руки: персонаж может достать пистолет и выстрелить раньше, чем противник успеет отреагировать. Достать пистолет в бою не требует действия.

Инвентарь:

Скафандр (броня 3, герметичный)
Щит PS-IV (т3 мб к3, перезарядка 1)
Кольт «Аспид» (6ББ4, 15/30/45, +1)
120 кредитов

Что делать, если вы с Плутона, но не принадлежите к Великому дому? Идти служить каким-нибудь Малетти и надеяться на выгодный брак и статус для потомков? Ха! Марко знает, как ловить удачу за хвост. Пусть пока его бизнес-идеи не слишком хорошо приживаются в скучной Внутренней Сфере — парочка афер чуть не стоила ему свободы. Но Фронтир определённо принесёт начинающему контрабандисту... простите, торговцу успех и славу! Главное — глядеть в оба и стрелять первым.

Марко — ушлый парень, способный быстро думать и оперативно действовать. Шустрый язык и ловкие руки — его девиз.



Джанис Кейс

Жизнь на нижних уровнях мегаполиса воняет, как концентрат из сушёной хлореллы, украденной из гидропонного блока. Но, если ты имеешь талант к взлому, то можешь подняться куда выше, чем твои «коллеги» по улице. Какое-то время Джанис рассчитывала на карьеру киберковбоя, но численность конкурентов ее слишком раздражала. Рассудив, что талантливый хакер нигде не пропадёт, а чем дальше от Центавра, тем меньше квалифицированных взломщиков, она решила делать карьеру на Фронтире.

Джанис — не самый приятный человек. Общение с терминалами и базами данных ей намного приятней, чем компания кожаных мешков. Впрочем, если в деле есть деньги и не слишком много риска, она обязательно впишется.



Происхождение: Центавр (импланты: симстим и датаджек, +1 на Взлом)

Роль: Преступник (навык Обман)

Мечта: Достичь бессмертия, освободившись от глупых ограничений плоти

Проблема: Жадность. Я никогда не упущу возможности заработать.

Характеристики:

Телосложение	2	Смекалка	4
Ловкость	4	Характер	2
Здоровье	6	Рассудок	6

Навыки:

Поиск данных	2
Взлом (цифровые)	3+1
Безопасность	2
Наблюдательность	2
Скрытность	2
Стрельба (плазма)	1
Обман	2

Таланты:

Импровизатор: персонаж отлично умеет обрабатывать окружающую обстановку в свою пользу. Он получает +2 на проверки Наблюдательности при поиске импровизированного оружия, а также +2 на проверки Безопасности при попытке соорудить импровизированную ловушку.

Карманнык: персонаж получает +2 на проверки Скрытности при попытке незаметно подбросить или украсть какой-нибудь предмет.

Инвентарь:

Скафандр (броня 3, герметичный)
Щит PS-IV (т3 м6 к3, перезарядка 1)
«Дуло» (5ББЗ, 10/20/30, боезапас 5, нестабильный)

Симстим (имплант) — позволяет передавать информацию из сетей напрямую в сенсорные центры.

Датаджек (имплант) — позволяет вводить цифровые данные не используя руки. Применение навыков **Поиск данных** и **Взлом** теперь не продолжительное, а стандартное действие.

100 кредитов

Мария Робертс

Происхождение: Федерация (двойная сумма стартовых денег, +1 Дипломатия)

Роль: Мыслитель (навык Креативность)

Мечта: Совершить великое открытие, которое назовут моим именем!

Проблема: Как жить в этом диком месте? Тут нет ни банков, ни больницы!

Характеристики:

Телосложение	2	Смекалка	4
Ловкость	2	Характер	4
Здоровье	4	Рассудок	8

Навыки:

Поиск данных	2
Взлом (цифровое)	1
Наблюдательность	2
Естественные науки (биология)	2
Первая помощь (человек, биомод)	2
Стрельба (кинетическое)	2 (чип)
Ремонт	1
Дипломатия	3

Таланты:

Первооткрыватель: персонаж всегда готов смело идти туда, куда никто не ходил, и найти там что-нибудь ранее не найденное. Получает +2 к проверкам **Естественных наук** при сборе данных о неисследованных объектах

Инвентарь:

Скафандр (броня 3, герметичный)
Щит PS-IV (т3 м6 к3, перезарядка 1)
Игольная винтовка «Асsegай» (45Б2, 50/100/150, обойма 15, авто (3), игнорирует щит)
15 игл паралич (3)
15 игл яд (3)
Чип навыка «Стрельба» (+2 на Стрельбу, для развития навыка требуется покупка с нуля)
500 кредитов

Биология — интересное направление науки. С одной стороны, это изучение клеточных культур и секвенация ДНК, требующие микроскопов и лабораторий. С другой — зов биомов далеких экзопланет. Мария получила блестящее образование в одном из университетов Венеры, но, к ужасу респектабельных родителей, вовсе не стремилась провести свою жизнь, размышляя над теоретическими вопросами. Получив пару призов на соревнованиях по стрельбе, закупившись всем необходимым (по ее мнению, конечно) для выживания на дальнем Фронтире, она отправилась навстречу открытиям!

Как она выжила при таком количестве кредитов на счёте и слабом представлении о том, как люди живут на Фронтире? Хороший вопрос.



Ли Чжао

Арбореицы — те ещё зануды, по мнению большинства чужаков. А мерит — техники и инженеры — зануды из зануд. К Ли это не относится. Креативный подход к ремонту и улучшению любых устройств, особенно стреляющих, заработал ему своеобразную репутацию в своём клане. В какой-то момент Ли осознал, что спрос на услуги оружейника, готового к нестандартным решениям, гораздо выше там, где случается по паре перестрелок на дню, и отправился на Фронтир.

Как и всякий мерит, Ли очень серьёзно относится к своей роли мастера. Он готов часами колдовать над сломанным стволом и вряд ли будет уважать человека, который плохо обращается со своим оружием. Правда, в отличие от многих своих коллег, Ли и сам не дурак пострелять.



Происхождение: Арборея (две биомодификации, не может брать некастовые роли)

Роль: Инженер (навык Техник)

Продвинутая роль: Каста мерит

Мечта: Когда-нибудь я создам оружие, которому нет равных!

Проблема: Выбор между «стрелять» и «не стрелять» — это не выбор. Конечно, стрелять!

Характеристики:

Телосложение	2	Смекалка	4
Ловкость	3	Характер	3
Здоровье	5	Рассудок	7

Навыки:

Взлом (цифровые)	1
Наблюдательность	2
Ремонт (оружие)	2
Техник	3
Уличное чутьё	2
Стрельба (плазма)	3
Дипломатия	2

Таланты:

«Левша»: позволяет модифицировать или изготавливать объекты без доступа к инструментам, буквально на коленке. Получает -2 на проверку при подобном действии.

Инвентарь:

Скафандр (броня 3, герметичный)
Лёгкая броня (броня 4)
Щит HPS-III (т4 м6 к3, перезарядка 2)
Скаттерплазма хорошего качества (10ББ4, 5/10, боезапас 8, рассеяние)
Плазменная граната (14ББ4, взрыв 2)
100 кредитов

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА АРБОРЕИ

КАСТА МЕРИТ

Кредо: Я — Мастер, и мое изделие никогда не будет некачественным.

Преимущество роли: Потратив в два раза больше времени, чем обычно, на проверку техники, персонаж может проигнорировать одну единицу на рискованном броске.

Откат: Критическая неудача на проверке техники должна быть исправлена. До того как изделие будет починено или изготовлено вновь, преимущество роли не работает.

БИОМОДИФИКАЦИИ

Неутомимость: требуется в два раза меньше сна.

Биотестер: набор чувствительных электросенсоров в подушечках пальцев плюс возможность видеть токи и электромагнитные поля. Дает +2 на проверки Ремонта электронных устройств.

Дальнейшие разделы содержат информацию о системе правил и самом приключении.

Главу «Приключение» стоит читать только ведущему — игрокам будет неин-

тересно играть, если сюжет окажется заранее известен.

Ознакомиться с правилами игры полезно всем участникам, но, в первую очередь, их должен хорошо знать ведущий.



ПРАВИЛА

Каждого, кто отправляется на Фронтир, поджидает множество опасностей и непростых ситуаций. Перестрелки и погони, анализ дальних планет и поиски сокровищ. Ведущий может сам придумывать исход каждой ситуации, но куда проще использовать систему правил.

В этом разделе мы приводим набор правил, по которым можно определить результаты того или иного действия персонажа.

Эффективность каждого действия складывается из трех факторов: характеристика, навыки и снаряжение. Подробнее о каждом из факторов, будет рассказано ниже. Значения навыков варьируются от 1 до 5, характеристик — от 2 до 5. Каждый навык используется вместе с одной конкретной характеристикой.

Снаряжение может давать модификатор (увеличивать или уменьшать итоговое количество брошенных кубиков) при использовании навыка. Например, качественное оружие будет повышать суммарную эффективность стрельбы.

Одним из основных понятий системы является проверка. Проверка — это бросок кубиков согласно правилам, который определяет результат действия.

Проходя проверку, игрок бросает несколько кубиков, численность которых равна сумме значений навыка, соответствующей ему характеристики и модификаторов снаряжения. Если хотя бы на одном кубике выпадает шестерка — результат действия успешен.

Если игрока не устраивает результат проверки, он может рискнуть. В этом случае он перебрасывает все кубики, которые выпали не на единицу и не на шестерку. Если в итоговом броске единиц выпало больше чем шестерок — проверка закончилась «критической неудачей». Однако, если этого не произошло, и на кубиках выпала хотя бы одна шестерка — действие успешно!

Пример: персонаж обладает навыком «Стрельба» (ловкость), равным 2, ловкостью, равной 3, и держит в руках качественный пистолет, дающий +1 на точность выстрела. Стреляя в противника, который находится на небольшом расстоянии без укрытия, игрок должен бросить $3+2+1 = 6$ кубиков и попадет в цель, если хотя бы на одном кубике будет шестёрка.



У каждой проверки возможны следующие исходы:

Успех:

Действие успешно — заряд плазмы попал в злодея, герой ловко взломал терминал или скрытно подкрался к часовому. Это происходит, если хотя бы на одном кубике выпала шестёрка.

Дополнительный успех:

Кроме успешного действия персонажу удалось добиться неожиданно хорошего результата. Заряд попал в голову противнику, скрытное проникновение позволило занять удобную позицию для стрельбы и так далее. В описании каждого навыка прописаны эффекты дополнительных успехов.

Провал:

Выстрел прошёл над головой врага, под ногой персонажа хрустнула ветка, часовой обернулся или терминал оказался слишком хорошо защищён. Это происходит если на броске не выпало ни одной шестерки.

Критическая неудача:

Кроме обычной неудачи провал привёл к неожиданно плохим последствиям. Выстрел не просто не удался — винтовку заклинило. Мало того, что часовой заметил персонажа — персонаж не знает, что его заметили. А взлом был не только неудачным, но и привлёк внимание службы безопасности. Это возможно в случае рискованного броска.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики определяют основные направления развития персонажа. Каждая характеристика может принимать значения от 2 до 5, где 3 — среднее значение для обычного человека.

Телосложение

Этот параметр отвечает за выносливость и силу персонажа. Он помогает в действиях, связанных с физическими усилиями, а также в преодолении угроз, таких как яды, радиация или вакуум.

Ловкость

Этот параметр отвечает за координацию и скорость персонажа. Он помогает в действиях, требующих точности: стрельбе, драке, скрытном перемещении и так далее.

Здоровье

Эта характеристика означает объем повреждений, которые персонаж может пережить, оставаясь в сознании. Потеря здоровья происходит при нанесении любого физического вреда персонажу. Максимальное значение «здоровья» равно сумме значений сложения и ловкости.

Потеряв все здоровье, персонаж переходит в состояние «раненый» и не может совершать активные действия. Ему требуется медицинская помощь.

Восстановление здоровья происходит с течением времени и ускоряется после оказания медицинской помощи.

Смекалка

Этот параметр отвечает за интеллектуальные действия. В том числе за умение быстро думать и решать сложные задачи. Он же повышает шанс быстро вспомнить нужную информацию, когда она потребуется.

Характер

Этот параметр объединяет в себе силу воли и общую яркость личности персонажа. Он отражает как умение противостоять давлению на психику, например страху или инфразвуку, так и умение персонажа убеждать людей и доносить свое мнение до других.

Кроме четырех базовых характеристик персонаж обладает двумя дополнительными.

Рассудок

Рассудок — это мера психической стабильности персонажа, его воля и готовность к действию. Потеря рассудка происходит, когда персонаж оказывается в ситуациях стресса, напуган или подвергся психотропному воздействию. Максимальное значение «рассудка» равно сумме значений смекалки и характера.

Персонаж, лишившийся всех пунктов рассудка, не в состоянии предпринимать осмысленные действия. Он действует ситуативно: теряет сознание, бежит в ужасе или вжимается в дно окопа и зовёт маму.

Восстановление рассудка происходит с течением времени; некоторые персонажи могут ускорить этот процесс.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Каждый персонаж где-то родился и вырос. Может быть, он наследник мегакорпорации, сбежавший от престижного университета и скучной жизни? Или наоборот, появился на свет в трущобах при космопорте задрипанной коло-

нии? Загадочный арбореец или диадемец с вечно чешущимися кулаками?

Каждая культура накладывает на персонажа некоторый отпечаток, который выражается в модификациях к навыкам или других преимуществах или недостатках.

Федерация Солнечной Системы

Метрополия из метрополий, самое древнее из всех государств Ойкумены. Включает в себя родину человечества, семь систем во Внутренней Сфере и ещё десяток колоний в сфере влияния. Несмотря на богатую историю, множество разных культур и могучую экономику, Федерация большинством жителей Ойкумены воспринимается как «самый Старый Свет». Это место для спокойной жизни, комфортного отдыха, игры на бирже и прочих развлечений, далёких от Фронта. Нельзя сказать, что ФСС полностью населена потребителями и пенсионерами — у нее один из самых многочисленных флотов, обширные торговые связи и исследовательские программы. Тем не менее, она понемногу отстает от всех во всем: от Арбореи — в биологии, от Центавра — в информационных технологиях, от Плутона — в исследовании далекого космоса и от Диадемы — в военных проектах. Пожалуй, единственное,

в чем Федерация опережает всех остальных — это крупномасштабные космические перевозки. Галеоны корпораций Федерации держат большую часть стабильных торговых маршрутов, позволяя доставлять огромные объёмы груза за сравнительно смешную цену.

Жители Федерации привычны к комфорту и спокойной жизни, к планетам, где есть закон и медицинская страховка. Тем не менее, отправляясь на Фронт, они могут похвастаться большими объёмами доступных финансов, а также неплохим разносторонним образованием. Чаще всего, они становятся учёными и торговцами.

Персонажи из Федерации получают удвоенное количество денег на старте, а также +1 к Дипломатии.



Королевство Плутон

В массовой культуре образ Плутона — это аристократия: шпаги и парики, изысканные манеры и придворные интриги. На самом деле париков на Плутоне никто не носит, а дуэльный кодекс позволяет заменить старомодную шпа-

гу плазменным пистолетом. Не говоря уже о том, что основа могущества всех Домов Плутона — это исследование космо-



са и торговля. Для плутонианского аристократа нет более достойного дела, чем принести славу своему Дому и короне, открыв какой-нибудь особо ценный ресурс или наладив прибыльный торговый путь с дальней колонией.

Плутониане первыми изобрели устройство, позволившее совершать полноценные межзвездные перелеты, и до сих пор продолжают считаться отчаянными авантюристами.

Жители Плутона отличаются склонностью к рискованным затеям. Это одновременно их и сильная, и слабая

сторона, в зависимости от везения. Аристократы стремятся перещеголять друг друга, простолюдины — догнать благородных. На Фронтире плутониане склонны ввязываться во всевозможные дела: они торговцы и контрабандисты, первооткрыватели и учёные, иногда даже пираты. И, конечно же, лучшие навигаторы — с Плутона.

Космонавтика +1 со специализацией на выбор.

Навигатор с Плутона может брать талант «Навигация II».

Союз Корпораций Центавра

Альфа Центавра стала одной из первых колоний человечества. У этой звезды не было планет с биосферой, однако, на Центавре IV была открыта редкая форма кремниевой жизни, позволяющая создавать уникальные по мощности процессоры. С учётом такого преимущества Центавр быстро стал ведущим производителем сложной электроники и одним из крупнейших научно-технических центров Ойкумены.

Политически Центавр представляет собой союз крупных корпораций, объединившихся в свое время для противостояния метрополии. В настоящий момент Центавр — достаточно интересная государственная структура, чем-то похожая на классику киберпанка. Но это киберпанк без антиутопии: уровень компьютеризации жизни на Центавре значительно превосходит все остальные государства. Здесь даже существует Матрица — вир-

туальная реальность, доступ к которой возможен через специальные импланты.

Считается, что персонажи с Центавра склонны всё измерять в кредитах. Отчасти это правда, любовь к прибыли — врождённая черта жителей Центавра. Впрочем, на этом таланты жителей Союза не заканчиваются. Центавр — это ещё и родина многих гениальных учёных, инженеров и программистов. Чаще всего, на Фронтире персонажи с Центавра ищут прибыли. Хотя они легко могут скрываться от закона или проверять новую научную теорию.

*Персонажи с Центавра имеют +1 на навык **Взлома** и импланты «симстим» и «датаджек».*



Доминион кланов Арбореи

Своеобразное государство, до сих пор вызывающее неуютное ощущение у многих жителей Ойкумены. Арборея была заселена бурным потоком

колонистов из перенаселённой Азии. Однако планета преподнесла своим жителям



сюрприз, оказавшись на редкость мутагенной. В ходе адаптации к условиям, в которых дети могли оказаться зелёными и чешуйчатыми, местные сформировали своеобразное общество. Культура Арбореи строится вокруг кастовой системы, в которой каждый человек занимает своё место и стремится к совершенству на пути, для которого был предназначен с рождения, соответственно мутациям и биомодификациям. Паникеры любят называть Арборею «полигоном бесчеловечных евгенических экспериментов». Реальность не столь драматична. Действительно, Арборея — это эксперимент с направленной эволюцией человека, но за более чем век существования она не породила обещанных монстров. Зато принесла человечеству удвоение срока жизни, модификации, позволяющие справиться

со множеством известных болезней, и другие полезные свойства.

Арборейцы хороши практически во всём, что они делают. Их традиция стремиться к совершенству в любой деятельности весьма этому способствует. С другой стороны, неторопливость и размеренность Арбореи порой становится ее слабой стороной.

Жители Арбореи редко отправляются на Фронтир, за исключением представителей касты торговцев и исследователей космоса. Как правило, они придерживаются путей своей касты, но из всякого правила бывают исключения.

Персонажи с Арбореи имеют преимущества и ограничения, зависящие от касты. Они не могут брать черты ролей, кроме кастовых.

+2 пункта биомодификации.

Республика Диадемы

Самое молодое государство Ойкумены, отделившееся от Федерации буквально сто лет назад. Представляет собой милитаризованное, очень пассионарное общество, сформировавшееся на крайне богатой ресурсами, но опасной планете. О Диадеме любят шутить, что именно об этом мечтал Хайнлайн в своем «Звездном десанте» — о государстве с высокой ценностью личной свободы, где каждый готов отстаивать свои права и свою родину с оружием в руках.

Однако период крупных войн отошёл в прошлое. Сейчас политическая ситуация в государстве стабильна. У Диадемы есть чем заняться в колониях, да и Республика никогда не ставила насильственную экспансию во главу угла своей внешней политики. Важным фактором, балансирующим общую агрессивность Диадемы, является церковь.

Республика — единственная из крупных культур, где религия стала неотъемлемой частью общественной жизни.

Персонажи с Диадемы считаются серьёзными людьми, умеющими вырвать победу в любых условиях. Например, завалить ксенохищника с ножом-мачете и выжить в мире смерти. На Фронтире диадемцев немало — это наёмники, пираты и прочие авантюристы. Также встречаются купцы, исследователи и миссионеры. Вопреки стереотипам, Диадема не является гигантской казармой.

Персонажи с Диадемы имеют +1 на Стрельбу и Выживание.



Навык отражает способности персонажа в каком-то виде деятельности. Это может быть умение стрелять, решать сложные уравнения, договариваться и многое другое. Ведущий может потребовать проверки навыка в ситуации, исход которой неоднозначен. Например, персонаж пытается вести переговоры с окружающими его бандитами или попасть из винтовки в далёкую цель.

Проверка навыка

Полная механика проверки навыка выглядит следующим образом:

1. Определите ситуативные модификаторы сложности проверки. Примерные модификаторы можно узнать в описаниях навыков или боевой системы, однако, последнее слово остаётся за ведущим. Модификатор +2 означает, что суммарное количество кубиков, которые бросит игрок, будет увеличено на два. Штраф -2, соответственно, уменьшит его на 2. Уменьшить количество кубиков ниже единицы нельзя. Если персонаж может использовать навык, игрок имеет право кинуть хотя бы один кубик.
2. Определите итоговое количество кубиков, которые требуется кинуть. Их число равно значению уровня навыка плюс уровень соответствующей характеристики плюс модификаторы от снаряжения плюс ситуативные модификаторы.
3. Бросьте кубики. Если хотя бы на одном выпала шестёрка, проверка успешна. Выстрел попал в цель, взлом удачен и так далее. Если ни одной шестёрки нет, игрока по-

стигла неудача. Конкретные последствия успеха или неудачи определяет ведущий согласно правилам.

4. Если шестёрка выпало более одной, это означает дополнительные успехи, эффект которых указан в описании навыка. Но за ведущим всё ещё остается последнее слово в интерпретации результатов броска.
5. Если игрока не устраивает результат проверки, он может попытаться рискнуть. Тогда он перебрасывает все кубики, кроме тех, на которых выпали шестёрки и единицы. Выпавшие шестёрки означают успехи, как и при обычном броске, однако, если на кубиках выпало больше единиц, чем шестёрок, к исходу добавляется эффект критической неудачи. Возможные эффекты перечислены в описании навыков, но конкретный эффект опять же остается на усмотрение ведущего.

Специализированные навыки

Некотрые навыки имеют специализации. Персонаж, умеющий стрелять, скорее всего, попадёт в цель, взяв в руки знакомые ему арбалет или плазменную винтовку. Но если конкретно этот вид оружия он видит в первый раз, его использование может быть опасным.

Если навык обладает списком специализаций, то его проверка в ситуации, не соответствующей специализации, работает по правилам рискованной проверки. То есть, превышение числа единиц над числом шестёрок сразу приводит к критической неудаче.

Если навык применяется за пределами перечисленных специализаций, на-

пример, персонаж по какой-то причине пытается выстрелить из аркебузы — проверка все еще считается рискованной. По стандартным правилам развития навыков персонаж может взять дополнительную специализацию, не указанную в списке, если ему столь мила эта аркебуза.

Сложные навыки

Если персонаж не обладает навыком проворства, но ему срочно требуется увернуться от падающего на него булыжника, он всё ещё может это сделать. Игроку придётся бросить проверку навыка, уровень которого равен нулю. То есть количество кубиков будет равно сумме значений характеристики, снаряжения и ситуативных модификаторов.

Некоторые навыки не позволяют подобных проверок. Например, идентифицировать незнакомый ксеноцветок без знаний в области биологии не получится никак, даже если персонаж очень умный и сообразительный.

Это отражено пометкой  — «сложный» в описании навыка. Подобные навыки стоят немного дороже в развитии и не могут применяться без наличия хотя бы одного уровня навыка.

Встречные проверки

Порой персонажу, применяющему навык, оказывается противодействие. Примером может служить попытка подкрасться скрытно к цели, которая ждет атаки. В этом случае персонажи проходят встречную проверку скрытности против наблюдательности.

Например: Суровый пират капитан Раш поспорил с не менее суровым пиратом папой Костакисом и дело дошло до мордобоя. В качестве очередного аргумента в споре Раш хочет заехать своему оппоненту по лицу. Для этого ему придётся пройти проверку навыка **Драки**. Так как Раш не использует никаких устройств, он не получает модификатора от снаряжения и кидает значение своего навыка **Драки** (4) плюс характеристики, к которой привязан навык **Драка**, то есть телосложения (4). Ведущий решает, что поскольку папа Костакис не готов к такому развитию событий, Раш получает +2 на проверку навыка. Итого он кидает 10 кубиков.

Старый пират папа Костакис оказывается не промах. Он нажимает кнопку на пульте, и под незадачливым оппонентом открывается люк заранее заготовленной ловушки. Чтобы не улететь в ци-

стерну с арборейскими миксинами, Рашу придётся пройти проверку навыка **Проворства**. Значение навыка у него равно 2, а ловкость, к которой привязан этот навык — 4.

Ведущий считает, что люк открылся очень неожиданно, значит, Раш имеет штраф -1 на эту проверку и кидает 5 кубиков. Он не выбрасывает ни одного успеха, но решает рискнуть: падать в бассейн с голодными тварями ему не хочется.

На повторном броске удачливый капитан выбрасывает две единицы и одну шестёрку. Так как единиц больше, чем шестёрок, попытка извернуться в падении и ухватиться за край люка оказалась неудачной. Более того, Раш ударился о какую-то железяку и падает в бассейн оглушённым и не способным отбиваться от тянущихся к нему щупалец...

Общий алгоритм встречной проверки такой. Каждый персонаж проходит проверку соответствующего навыка. Увидев результаты, оба персонажа могут решить, будут ли они рисковать. Рискованная проверка назначается после первого броска и только после него. То есть нельзя дожидаться результата рискованного броска противника и после этого совершить свой.

После окончательного результата проверки определяется победитель — тот, у кого выпало больше успехов. В ситуациях, где важно количество успехов, можно считать, что итоговое количество равно разности между успехами победившего и проигравшего.

Ситуация равенства означает, что в результате проверки навыка ничего не изменилось. Критическая неудача с обеих

сторон обычно выглядит достаточно комично и остается на усмотрение ведущего. Это исход, в котором обе стороны конфликта остались в проигрыше.

Помощь при проверке

В некоторых ситуациях персонажи могут помогать друг другу выполнять какое-то действие. Например, при попытке взломать дверь два персонажа могут объединить усилия.

В этом случае один из персонажей проходит проверку с дополнительными модификаторами. Он получает +1 кубик за каждого помощника. Таким способом можно получить преимущество не более +2 кубиков.

СПИСОК НАВЫКОВ

Безопасность (ловкость)

Навык отвечает за работу с архаичными системами вроде механических замков и ловушек. Вскрытие механического замка, снятие и установка ловушки потребуют проверки этого навыка.

Дополнительные успехи: каждый успех позволяет на выбор

- увеличить сложность обнаружения установленной ловушки;
- сохранить взломанный замок или снятую ловушку для последующего использования;
- добавить установленной ловушке сложное условие срабатывания.

Критическая неудача: замок заклинило, и он не может быть взломан. Ловушка сработала!

Взлом (смекалка)

Навык позволяет персонажу осуществлять доступ к защищённым данным и взламывать информационные системы. Этот навык специализирован, однако, других специализаций, кроме цифровой, в этом приключении не понадобится.

Дополнительные успехи: каждый успех позволяет на выбор

- увеличить объем информации, полученный за одну проверку взлома;
- замести следы: дать штраф (— 1) на поиск следов взлома;
- оставить бэкдор: дать модификатор (+1) на следующую попытку взлома.

Критическая неудача: взлом обнаружен, но персонаж об этом не знает. Дальнейшее зависит от средств защиты и специалистов по безопасности. Персонаж может получить недостоверную информацию или ответную кибератаку.

Воля (характер)

Навык позволяет противостоять эффектам, воздействующим на сознание и внутренний мир персонажа. Среди них некоторые наркотики, инфразвук, лёгкие формы гипноза, страх и так далее.

Дополнительный успех: можно помочь другому персонажу противостоять такому же эффекту. Персонаж должен находиться рядом с тем, кто проходит проверку.

Критическая неудача: персонаж теряет по пункту рассудка за каждую единицуна броске.



Выживание (телосложение)

Навык объединяет в себе множество умений, суть которых сводится к тому, чтобы выжить там, где человечество не успело построить удобной инфраструктуры.

Это практические умения, например, постройка землянки, добыча воды или разведение огня. Этот навык не дает углубленных знаний о биосферах. Так что в некоторых ситуациях персонажу может потребоваться проверка естественнонаучных знаний, чтобы разобраться, что на этой планете можно употреблять в пищу, а что нельзя.

Для того чтобы прожить один день на незнакомой планете, персонажу потребуется проверка этого навыка, модифицированная уровнем его знаний об окружающей среде. В случае провала персонаж теряет некоторое количество пунктов здоровья, зависящее от окружающих его условий.

Дополнительные успехи: персонажу повезло, он смог не только найти убежище и пропитание, но и создал запас на будущее. Каждый успех позволяет

прожить еще день без риска или поделиться с другим персонажем.

Критическая неудача: персонаж попал в какую-то опасную ситуацию. Возможно, тот невинный белый зайчик оказался страшным монстром. Или, может, те красные ягоды есть не стоило. Проблема остается на усмотрение ведущего, но на ее решение уйдет немало сил.

Выносливость (телосложение)

Навык позволяет противостоять физическим воздействиям: экстремальным температурам, радиации, отравлению и так далее. Проверка сильно модифицируется условиями и доступными средствами защиты.

Дополнительный успех: персонаж может помочь товарищу противостоять аналогичному эффекту. Тот, кому помогают, должен находиться рядом в это время.

Критическая неудача: персонаж теряет 1 пункт здоровья за каждую единицу на броске.



Дипломатия (характер)

Навык отвечает за умение убеждать, манипулировать и другие способы доносить мысли до собеседника, пытаясь заставить его изменить свое поведение.

Стоит понимать, что, в отличие от навыков физического взаимодействия, дающих однозначный результат, навык дипломатии более сложен. Человек обладает свободой воли, так что иногда никакие слова не могут сдвинуть его со своей позиции. Поэтому этот навык бесполезно применять против персонажей игроков, а уместность применения дипломатии в других случаях остается на усмотрение ведущего. Мы рекомендуем оценивать модификаторы проверки, опираясь на то, насколько подробно игрок доносит свою мысль и насколько его предложение осмысленно для персонажа.

В случае, если персонаж обманывает цель, она может пройти встречную проверку уличного чутья, чтобы распознать обман.

Дополнительные успехи: тот, кого убеждает персонаж, не просто согласен

на предложение, но и готов оказать дополнительную услугу или еще как-то помочь.

Критическая неудача: персонаж начал раздражать собеседника. Теперь его помощь выйдет боком, или он и вовсе откажется от дальнейшего общения.

Драка (телосложение)

Навык драки позволяет использовать оружие ближнего боя для того, чтобы ударить им противника или парировать атаку. Ниже перечислены специализации этого навыка, доступные в приключении:

- Холодное
- Виброоружие

Холодное включает в себя архаичные виды оружия, не использующие дополнительных энергоисточников. Применение кулаков не требует специализации, однако, без дополнительного таланта атака по вооруженному противнику будет иметь штраф -2.



Дополнительный успех: эффекты дополнительного успеха подробно рассмотрены в главе, посвященной сражению. Атака с дополнительными успехами может нанести усиленные повреждения или выбить оружие у противника.

Критическая неудача: если не выпало ни одного успеха, персонаж теряет оружие. В случае, если оружие потерять нельзя, его инициатива в следующем раунде снижается на 2.

Запугивание (характер)

Иногда дипломатия оказывается неэффективна, и собеседнику приходится выкручивать руки, порой, в буквальном смысле. Запугивание позволяет влиять на поведение персонажей через демонстрацию силы и угрозы. В отличие от дипломатии, этот навык всегда применяется в виде встречной проверки против воли цели. Уместность применения и оценка весомости угрозы остаются на усмотрение ведущего. Например, заставить цель совершить явно самоубийственное действие, скорее всего, не получится.

В отличие от дипломатии, этот навык может применяться против персонажей игроков.

Дополнительные успехи: оппонент настолько запуган, что в ближайший час имеет штраф -1 на сопротивление дальнейшим попыткам запугивания от этого персонажа за каждый дополнительный успех.

Критическая неудача: даже крыса, загнанная в угол, может быть опасна. Оппонент немедленно атакует персона-

жа всеми доступными способами, а новые угрозы от персонажа не будут работать против него до конца драки.

Космонавтика (смекалка)

Навык применяется для управления космическим кораблем и действий, связанных с выживанием в космосе. Он может потребоваться для настройки систем, ведения огня из корабельных орудий, сканирования целей и многого другого.

Этот навык не пригодится в приключении, поэтому будет описан в основной книге.

Наблюдательность (смекалка)

Навык позволяет персонажу замечать незаметное и обнаруживать скрытое. Он применяется при попытке увидеть опасность, таящуюся в сплетениях лиан ксеноджунглей, или отыскать тайный рычаг, открывающий секретную дверь.

Дополнительные успехи: на усмотрение ведущего. Как правило, персонаж получил больше информации, чем рассчитывал. Углядел не только крадущегося хищника, но и ценную добычу. Нашел не только рычаг, но и карту подземелья, и так далее.

Критическая неудача: полученная информация частично недостоверна, и следование ей опасно для персонажа. Какая именно часть ошибочна, сказать сложно. Может быть, персонаж заметил змею в то время, как к нему крадется тигр. А может, принял шорох ветерка за шаги опасного врага.

Науки: гуманитарные

Навык отвечает за знания, касающиеся людей во всем их разнообразии. Проверка этого навыка может потребоваться, когда персонаж пытается понять нюансы местечкового сленга или проанализировать политическую ситуацию в колонии с учетом исторических факторов и знания местной культуры. Имеет три специализации:

- лингвистика;
- история;
- культурология.

Лингвистика отвечает за вопросы коммуникации — понимание нюансов местных языков, знание диалектов и так далее.

История отвечает за понимание крупных социальных процессов: политических раскладов или исторического контекста ситуации.

Культурология отвечает за понимание традиций и особенностей локальных культур.

Без навыка **Креативность** персонаж может только проанализировать си-

туацию, но не способен придумать эффективный способ на нее повлиять. Например, он не сможет разработать политическую программу или создать произведение, которое станет культурным феноменом.

Дополнительные успехи: позволяют получить более глубокое понимание ситуации, сделать неочевидные выводы.

Критическая неудача: вместо достоверной информации персонаж получает неоднозначный и частично правдивый ответ. Или полностью ложный. Или все же верный. На усмотрение ведущего.

Науки: естественные

Навык отвечает за знания, касающиеся материального мира. Его проверка может потребоваться, когда персонаж пытается разобраться, как устроены потоки в системе или что за цветок был

найден на дальней планете. Имеет три специализации:

- физика;
- биология;
- космография.

Физика отвечает за понимание всех неживых объектов: от квантов и атомов до звезд и галактик. Биология — за понимание живого: от эволюционных процессов до устройства клетки или вируса.

Космография — набор описательных наук, которые не отвечают на вопрос «почему?», но много рассказывают о том, где и как. Например, проверка этого знания может потребоваться при попытке вспомнить статистическую информацию по сектору или найти на карте все звезды с планетами.

Без навыка **Креативность** персонаж не может придумать эффективный способ повлиять на мир. Например, у него не получится создать новую физическую теорию или лекарство из редкого представителя местной флоры.

Дополнительные успехи: позволяют получить более глубокое понимание ситуации, возможно, сделать неочевидные выводы.

Критическая неудача: вместо достоверной информации персонаж получает неоднозначный и частично правдивый ответ. Или полностью ложный. Или все же верный. На усмотрение ведущего.

Науки: точные

Навык отвечает за знание наук, работающих с абстракциями: числами, концепциями и тому подобным. Он позволяет понять устройство сложной информационной системы или принципов, стоящие за новой научной теорией. Имеет три специализации:

- математика;
- теория систем;
- аналитика.

Математика отвечает за понимание языка науки как такового. Проверка точных наук может потребоваться при попытке разобраться в сложной научной теории. Теория систем отвечает за понимание и анализ информационных систем: от ИЭС до простых приложений.

Специализация «аналитика» позволяет работать с данными без привязки к предметной области. Это умение обрабатывать большие объемы информации и искать в них закономерности.

Без навыка **Креативность** персонаж не может создать новый вычислительный метод или разработать принципиально новый класс алгоритмов.

Дополнительные успехи: позволяют получить более глубокое понимание ситуации, возможно, сделать неочевидные выводы.



Критическая неудача: вместо достоверной информации персонаж получает неоднозначный и частично правдивый ответ. Или полностью ложный. Или все же верный. На усмотрение ведущего.

Первая помощь (смекалка)

Навык позволяет лечить легкие ранения/повреждения организмов и биосистем. Он может применяться к одному персонажу не чаще раза в сутки. Каждая проверка навыка позволяет восстановить персонажу или существу количество пунктов здоровья, равное количеству успехов на проверке. Также он позволяет стабилизировать персонажа, находящегося в состоянии ранения. Более подробно об этом — в соответствующей главе.

Этот навык может быть применен только при наличии соответствующего снаряжения, минимально — базовой аптечки. В приключении используются две модификации:

- базовый человек;
- биомоды.

Базовыми людьми считаются люди, не обладающие дополнительными биомодификациями. Биомодами, соответственно, считаются те, у кого модификации в наличии. Для осуществления более сложных операций — вживления имплантов и трансплантатов, лечения тяжелых повреждений — персонажу требуется дополнительная специализация роли «инженер», которая не приводится в этой книге.

Дополнительные успехи: позволяют восстановить дополнительные пункты здоровья.

Критическая неудача: в результате помощи персонажу стало хуже! При попытке стабилизации из критического ране-

ния срок до смерти сокращается вдвое. При попытке оказания первой помощи персонаж теряет один пункт здоровья.

Пилотирование (ловкость)

Навык пилотирования отвечает за управление транспортными средствами, не использующими гравипарус. Ховеркары, ЛАК, гусеничные танки — все они требуют навыка пилотирования. Даже управление кораблем без паруса во время посадки или стыковки потребует его проверки.

Этот навык не пригодится в приключении, поэтому будет описан в основной книге.

Поиск данных (смекалка)

Навык отвечает за поиск информации в сетях и архивах. Его проверка потребуется, если персонаж пытается собрать всю информацию о событии или человеке, доступную в открытых источниках. Или проанализировать большой архив.

Дополнительный успех: персонаж обнаружил другие полезные факты и данные, не входящие в его запрос.

Критическая неудача: найденная информация может оказаться недостоверной или поиск привлек ненужное внимание. Разумеется, игрок не знает, какой из вариантов выбрал ведущий.

Проворство (ловкость)

Навык отражает способность персонажа к нетривиальным перемещениям. Его проверка может потребоваться, когда персонаж хочет перепрыгнуть

пропасть, быстро влезть на дерево или откатиться от падающей гранаты. Кроме того, успешная проверка навыка позволяет получить половину повреждений от атаки, бьющей по площади, или выйти из ближнего боя, не получив внеочередную атаку. В бою значение этого навыка добавляется к инициативе персонажа. Подробнее — в разделе «Боевые столкновения».

Дополнительный успех: позволяет помочь другому персонажу, находящемуся рядом: оттолкнуть его от взрыва или помочь ему взобраться на то же дерево.

Критическая неудача: персонаж получает дополнительные повреждения, равные количеству единиц на броске. Возможно, он сорвался в пропасть или споткнулся и упал на гранату.

Ремонт (смекалка)

Навык позволяет осуществлять ремонт устройств одного из трех классов:

- оружие;
- броня;
- снаряжение.

В снаряжение входит все, что не является оружием, броней или имплантом: компьютер, фонарик, сканер и так далее. Этот навык позволяет только восстановить функциональность сломанного устройства.

Его нельзя применить без наличия хотя бы базового набора инструментов, а в некоторых случаях — без запчастей. В случае неудачной проверки запчасти остаются с персонажем.

Дополнительные специализации, позволяющие чинить корабли и дроиды, приводятся в полной книге.

Для модификации и улучшения устройства, а также для сборки ново-

го из подручных материалов персонажу требуется навык **Техник**.

Дополнительные успехи: позволяют персонажу сэкономить на цене ремонта, затратив меньше запчастей.

Критическая неудача: в зависимости от ситуации. Запчасти потрачены зря и не подлежат восстановлению. А при отсутствии успехов на броске устройство, починка которого осуществлялась, тоже невозможно восстановить.

Сила (телосложение)

Навык позволяет продемонстрировать свою физическую мощь. Поднять штангу, выломать дверь или бросить в противника здоровенным булыжником. В ближнем бою значение этого навыка добавляется к повреждениям. Подробнее — в разделе «Боевые столкновения».

Дополнительный успех: персонаж может использовать поднятый или сломанный объект каким-то образом, например, кинуть в противника. Либо действие привело к неожиданной находке.

Критическая неудача: персонаж надорвался и в течение часа не может бегать, использовать этот навык и атаковать в ближнем бою.

Скрытность (ловкость)

Навык позволяет персонажу перемещаться, оставаясь невидимым и неслышимым. Атака из скрытности дает немало преимуществ. Подробнее об этом рассказано в разделе, посвященном сражению.

Некоторые устройства увеличивают вероятность успешного применения

этого навыка, однако, их эффект может быть отменен другими. Например, модификатор от гологенератора отменяется сканером широкого диапазона, а модификатор хамелеонного стелс-костюма — грависканером или чутьем ньяра.

Дополнительные успехи: на выбор каждый успех позволяет:

- небольшую манипуляцию с предметом: украсть из кармана или с видного места, подкинуть, переместить;
- получить преимущества при атаке из скрытности. Подробней — в соответствующем разделе;
- отвлечь часового или системы наблюдения, снизив их эффективность при следующей проверке на единицу за каждый успех.

Критическая неудача: персонаж был обнаружен и еще не знает об этом. Вероятнее всего, он идет в ловушку!

Стрельба (ловкость)

Навык позволяет использовать стрелковое оружие и делать с его помощью дырки в противниках. Ниже перечислены специализации, представленные в приключении:

- плазменное;
- кинетическое.

Дополнительный успех: эффекты дополнительного успеха от выстрела подробно рассмотрены в главе, посвященной сражению. Выстрел с дополнительными успехами может нанести

усиленные повреждения или даже выбить оружие у противника.

Критическая неудача: обычное оружие клинит и не может быть использовано до успешной проверки ремонта. Нестабильное — взрывается. Надежное — клинит, только если не выпало ни одного успеха.

Уличное чутье (характер)

Один из полезнейших навыков межчеловеческого общения. Позволяет получать информацию из большого количества социальных связей, по аналогии с тем, как поиск данных получает информацию из технических источников.

Кроме того, навык уличного чутья может применяться для понимания мотивации и отношения собеседника. При попытке обмана персонажу придется пройти встречную проверку **Дипломатии** или **Обмана** против **Уличного чутья**.

Дополнительные успехи: персонаж выяснил что-то интересное и полезное сверх запроса. А может быть, завел полезные знакомства.

Критическая неудача: расспросы персонажу вышли боком. Возможно, кто-то из тех, кого он расспрашивал, намеревается надавать ему по лицу. Или информация оказалась недостоверной или собеседник нарочно дал ложные сведения, исходя из каких-то своих интересов.

Роль персонажа отражает сумму его опыта, профессиональной подготовки и задает общее направление деятельности.

Каждая роль дает персонажу уникальный навык, который делает его профессионалом в каком-то виде деятельности. Например, инженер, хакер или даже врач могут уметь стрелять. Но только профессиональный солдат обладает навыком «тактика», который позволяет ему совершать ряд действий, недоступных персонажам без боевого опыта.



Инженер

Человек с прямыми руками, умеющий использовать их по назначению. К этому виду ролей относятся все виды деятельности, подразумевающие непосредственную работу руками — строительство и починка, лечение, трансплантация и так далее.

Техник (смекалка)

Позволяет создавать устройства нестандартной спецификации. Для применения этого навыка требуется доступ к мастерской, запчастям и улучшаемому устройству, а также некоторое время. Цена запчастей, как правило, составляет около 50 % рыночной цены устройства.

Успех: подробные правила улучшения техники приводятся в полной книге. В приключении, если у персонажей будет время, с помощью этого навыка можно убрать свойство «нестабильный» у оружия, увеличить повреждение на единицу, повысить класс брони на единицу на одной локации и так далее.

Дополнительные успехи: на усмотрение ведущего. Возможно улучшение других характеристик устройства.

Провал: устройство получается хуже базовой спецификации.

Критическая неудача: устройство уничтожено. Возможно, вместе с инструментом, куском мастерской и парой пальцев горе-механика — в зависимости от количества выпавших единиц.

Для того чтобы работать с устройством какого-то типа, инженер должен обладать навыком «ремонт» с соответствующей специализацией хотя бы 1 уровня.

Солдат

Этот персонаж из тех, кто профессионально занимается убийством ближних. В список его компетенций входит умение стрелять в противников, но самое главное преимущество — это понимание тактики, позволяющее не быть подстреленным самому.

Тактика (ловкость)

Дает возможность получить тактическое преимущество в сражении. Более подробно о каждом действии можно прочитать в главе, посвященной сражениям.

- При занятии укрытия можно повысить его эффективность на 1 за каждый успех. На это придется потратить дополнительное действие. Этот эффект не может повысить эффективность укрытия более чем вдвое.
- При атаке из засады персонаж может повысить инициативу на единицу за каждый успех на проверке.
- При контроле сектора стрельбы проверка тактики позволяет использовать прицельные и автоматические выстрелы. Дополнительные успехи дают +1 на выстрел в очереди или +1 к точности прицельного выстрела.

Кроме перечисленных вариантов ведущий может запросить проверку этого навыка при любой попытке получить преимущество в бою, например, заманить противника на невыгодную территорию или оборудовать место под засаду.

Критическая неудача: означает не занятое укрытие, неудачную засаду или отсутствие возможности выстрелить вообще.

Торговец

Как достать наркоту на Церере, хорошее вино на Плутоне или снег на Кварце, знают все. А этот парень мо-

жет достать снег в Сахаре или лучшую пушку во всей Солнечной — берите, только сегодня, всего 300 кредитов!

Коммерция (характер)

Может показаться, что операции купли-продажи не требуют каких-то особых навыков. Отдал деньги — получил товар. Только почему-то одним товар достается некачественный и дорогой, а другие умудряются покупать дешево, продавать с большой прибылью и еще налоги с этого не платить.

Навык коммерции может быть применен при совершении любой сделки, чтобы улучшить ее условия относительно предлагаемых по старту. В некоторых случаях, на усмотрение ведущего, навык может применяться, даже если товар не продается. Просто в этом случае проверка будет проходить со штрафами и, возможно, потребует дополнительных проверок дипломатии и запугивания.

Надо отметить, что эти два навыка, хоть и могут быть полезны в торговых операциях, все же не включают знания и понимания многих нюансов.

Модификаторы сложности:

- персонаж обладает связями там, где он пытается торговать (+2);
- персонаж принадлежит к иной культуре, чем второй участник сделки (— 2);
- культура другого участника сделки враждебна к чужакам (— 2 и выше);
- товар/информация здесь нелегальны (— 1);
- товар является значимым предметом экспорта (+1).

За каждый успех (на выбор):

- предмет более высокого качества (информация полнее и ценнее);
- цена снижена на 10%;
- ×5 предметов в продаже (цена все еще за каждый, а не за пять); +2 успеха — доступен объект уровнем

выше аналогичного класса на усмотрение ведущего.

Провал: как правило, трата некоторой суммы (около 10% цены разыскиваемого) на предоплату и прочие танцы, которые в итоге ни к чему не приводят.

Критическая неудача: дополнительные проблемы порядка:

- тот, на кого искали информацию, заинтересовался персонажами;
- куплена подделка, которая выйдет из строя как только, так сразу;
- покупка приходит с историей, которая больно ударит персонажа впоследствии.

Мыслитель

Многие персонажи умеют решать задачи, обладают специализированными знаниями и кое-что понимают в теории и науке. Однако тех, кто действительно способен создать что-то новое, не так много. Этот персонаж — один из них!

Креативность (смекалка)

Научные навыки отвечают на вопросы об объекте. Например, «что вот это вот за тварь?» или «как на этой планете принято здороваться, чтобы не оскорбить собеседника?»

Креативность же дает возможность поиска нетривиальных научных решений. Например, «разработать яд» или «придумать религию, которая приживется на планете». В рамках приключения Мария может, например, придумать быстрое решение, как справиться с тварями, или разработать программу, которая улучшит возможности взлома конкретной системы.

Успех: устройство создано/решение получено и обладает примерно заданными свойствами.

Дополнительный успех: устройство/план превосходит заданные параметры!

Провал: средства потрачены зря. То, что вышло, определено не пригодно к производству и применению, а ответ не имеет смысла.

Критическая неудача: устройство/план срабатывает совершенно не так, как было запланировано, давая эффект, противоположный желаемому.

Преступник

Персонаж отлично знает, как провернуть скользкое дельце. Рядом с ним лучше следить за спиной и кредиткой. Хотя ты вряд ли узнаешь, где подстава. Этой ролью также весьма часто обладают служители закона и те, кто ловит преступников. Что делать, чтобы поймать вора, о его повадках надо немало знать.

Обман (характер)

Блеф, манипуляции, социальная инженерия — обман отвечает за множество самых разных действий. Главное, что отличает Обман от других навыков, в ходе применения этого навыка персонаж вводит другого человека в заблуждение.

Кроме прямого общения этот навык может применяться для составления убедительных фальшивых документов, изменения внешности и так далее.

Как правило, жертва обмана может применить навык Уличного чутья или Наблюдательности по стандартным правилам встречной проверки, чтобы что-то заподозрить.

Успех: документ похож на подлинный и прошел проверку, чиновник принял персонажа за ревизора или вон тот неудачник согласился расстаться со своими деньгами за горсть безделушек.

Дополнительные успехи: позволяют персонажу или получить больше, чем он рассчитывал, или усложнить обнаружение обмана впоследствии.

Провал: жертва что-то заподозрила, персонажа ожидает тщательная проверка.

Критическая неудача: жертва обмана немедленно понимает, что ее пытались обмануть, и действует соответственно.

Таланты

Каждый талант отражает способность персонажа, которую сложно выразить цифрами навыка. Часто талант улучшает навык в определенной ситуации или открывает новые возможности.

Мы не приводим в этой книге полный список всех талантов. Таланты, которыми владеют стартовые персонажи, описаны в их листах.





БОЕВЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Порой персонажам приходится вступить в бой, чтобы защитить себя или донести свою позицию до противника самым эффективным способом.

Тактическая карта

Есть два подхода к моделированию сражения: с использованием тактической карты и без нее. В первом случае используется карта, на которой персонажи располагаются в виде миниатюр или фишек, а их позиция и дистанция определяются по карте.

Во втором случае ведущий представляет расположение и дистанции между персонажами в словесном описании и отвечает на вопросы о том, кто где находится и куда может добежать в раунде.

Инициатива

Сражение начинается по решению ведущего, когда он считает, что дальнейшее развитие ситуации будет лучше описано в структурированном времени.

Первое, что делают все участники сражения, — определяют свою инициативу, то есть очередность действий до конца боя. Значение инициативы равно значению, выпавшему на кубике, + уровень навыка **Проворство** персонажа.

Каждый персонаж игрока определяет свою собственную инициативу, в то время как группы персонажей ведущего могут иметь общую инициативу для простоты учета. Сражение делится на раунды. Раунд заканчивается, когда каждый участник сражения совершил свои действия, то есть сделал ход. Персонаж может в любой момент понизить свою инициативу, однако, на следующий раунд она так и останется сниженной.

Действия

В каждом раунде персонаж имеет три пункта действия. В свою очередь инициативы он может потратить несколько из них, чтобы что-то сделать: переместиться, атаковать или применить навык. Кроме того, в любой момент хода персонаж может предпринимать ответные действия, если у него достаточно для этого пунктов.



ДЕЙСТВИЯ

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ (3 ПУНКТА ДЕЙСТВИЯ):

- прицельный выстрел;
- очередь;
- яростная атака;
- применить устройство или навык (взлом, лечение, знания и т. п.).

СТАНДАРТНЫЕ (2 ПУНКТА ДЕЙСТВИЯ):

- удар;
- выстрел;
- перезарядить оружие.

БЫСТРЫЕ (1 ПУНКТ ДЕЙСТВИЯ):

- перемещение;
- маневр;
- выстрел навскидку;
- быстрый удар;
- занять укрытие;
- встать/лечь;
- достать/убрать оружие;
- подобрать предмет;
- внеочередная атака;
- парирование;
- взять под контроль секторобстрела.



Перемещение (Б)

Персонаж проходит за один пункт действия количество метров, не превышающее значения его характеристики «ловкость». При перемещении по пересеченной местности, ползком или скрытно он уменьшает скорость вдвое.

Если персонаж проходит мимо противника и не атакует его, тот имеет право на **внеочередную атаку**, которая стоит один пункт действия. Это верно и в обратную сторону — персонажи также могут применять **внеочередные атаки** против противников, пытающихся проскользнуть мимо них.

Такая атака проходит по стандартным правилам удара, однако, тратит один пункт действия вместо двух.

Во время перемещения при удачной проверке **Проворства** персонаж может совершить какой-нибудь нетривиальный маневр, уклоняясь от атак или, наоборот, взяв разбег для усиления своей атаки. За каждый успех на проверке он может получить:

- игнорирование одной внеочередной атаки;
- —1 на все выстрелы по персонажу до конца раунда;
- +1 на следующую атаку в ближнем бою в этом раунде.

Критическая неудача означает, что персонаж споткнулся и упал в процессе движения, закончив свои действия на этот раунд.

Выстрел навскидку (Б)

Быстрое действие, позволяющее персонажу сделать выстрел, не целясь. Для попадания в цель требуется пройти проверку навыка **Стрельбы** со штрафом (— 2). В случае попадания цель получает повреждения, равные урону от оружия, из которого произведен выстрел.

Выстрел (С)

Обычный выстрел — стандартное действие. Персонаж прицеливается в противника и проходит проверку навыка **Стрельбы**. В случае попадания цель получает повреждения, равные урону от оружия, из которого произведен выстрел.

Контроль сектора стрельбы (Б)

Персонаж намечает сектор до 90 градусов, в котором он будет отслеживать движение. В любой момент до своего следующего хода персонаж может прервать любое действие и произвести выстрел по цели, находящейся в контролируемом секторе. То есть выстрел произойдет до прерываемого действия. У персонажа должны остаться два пункта действия, чтобы совершить этот выстрел.

Если персонаж обладает навыком **Тактика** и успешно прошел его проверку, он может совершить прицельный выстрел или дать очередь в контролируемый сектор — также за два пункта действия.

Бег (П)

Персонаж тратит весь свой ход на перемещение бегом. В этом случае он проходит дистанцию не более чем («ловкость» + **Проворство**) × 4 метра. Стрельба по бегущему персонажу проходит с модификатором -1. Внеочередные атаки — по обычным правилам.

Прицельный выстрел (П)

Прицельный выстрел — полное действие. Для попадания в цель персонаж проходит проверку **Стрельбы** с модификатором +2. В случае попадания цель получает повреждения, равные урону от оружия, из которого произведен выстрел.

Автоматическая стрельба (П)

Персонаж выпускает очередь из оружия, которое обладает свойством «очередь (X)». Для этого он проходит проверку **Стрельбы** со штрафом (— 2), а после дополнительно бросает X кубиков — по одному за каждый выстрел в очереди. При этом оружие тратит соответствующее количество зарядов.

При использовании рискованного броска персонаж перебрасывает только основную проверку, не трогая кубики, брошенные за очередь. За каждые два дополнительных успеха при стрельбе очередью персонаж может нанести повреждения еще одной цели, расположенной рядом с основной целью атаки.

Во всех случаях проверок стрельбы дополнительные успехи дают персонажу (на его выбор):

- +1 к повреждению;
- цель теряет 1 единицу рассудка (в случае стрельбы очередью);
- повышение инициативы персонажа в следующем раунде на +2;
- при атаке очередью из плазменного оружия против этой атаки мощность и твердость щита считаются на две единицы ниже.

За два дополнительных успеха:

- повреждение оружия противника;
- еще одна цель, находящаяся рядом с целью атаки, получает полные повреждения от атаки при стрельбе очередью;
- травма части тела: травмирует цель, если хотя бы один пункт повреждений прошел сквозь броню.

Критическая неудача при проверке **Стрельбы** означает заклинившее оружие. Некоторые виды оружия требуют дополнительных условий, чтобы заклинить. Другие при критической неудаче могут взорваться.

Если персонаж находится на дистанции ближнего боя (0–2 метра) с противником, который его не атакует, он получает +3 на **Стрельбу** (и -3 в случае, если противник атакует).

У каждого дистанционного оружия есть три зоны, отмеченные в его профиле: ближняя, средняя и дальняя. Например, 15/30/45 значит «ближняя дистанция от 2 до 15 метров, средняя дистанция от 16 до 30 метров и дальняя дистанция от 31 до 45 метров».

ТРАВМЫ

Если было потрачено два дополнительных успеха для травмирования части тела и хотя бы один пункт повреждений прошел сквозь броню, можно выбрать:

- травма ноги — цель теряет половину скорости и способность перемещаться (при травме обеих ног);
- травма руки — цель не может держать оружие в травмированной руке;
- травма головы — удваивает прошедшие через броню повреждения.

В ближней зоне оружие стреляет без модификаторов, в средней со штрафом -1, в дальней с -2.

Удар (С)

Находясь с целью на дистанции ближнего боя, персонаж может хорошенько врезать противнику оружием, которое держит в руках. Для этого он проходит проверку навыка **Драки**. В случае успеха цель получает урон, равный значению урона оружия.

Быстрый удар (Б)

Иногда в условиях ближнего боя требуется «отмахнуться» от противника, экономя действия. Персонаж может совершить быструю атаку оружием, находящимся у него в руках, со штрафом (-2) при проверке навыка **Драки**.

Яростная атака (П)

Персонаж полностью сосредотачивается на своей атаке и получает +2 к проверке **Драки**. Кроме того, наносимый урон в случае попадания увеличен на 2.

В случае успешной проверки цель получает урон, равный значению урона оружия плюс значение навыка **Сила** персонажа. Максимально так можно увеличить урон от оружия не более, чем в два раза.

*То есть нож, наносящий 2 пункта урона, может максимум нанести 4, в случае если уровень **Силы** персонажа равен 2 и выше.*

Во всех случаях проверок драки **дополнительные успехи** дают персонажу (на его выбор):

- +1 к повреждениям;
- повышение инициативы на +2.

За два дополнительных успеха:

- выбить оружие;
- травма части тела — травмирует цель, если хотя бы один пункт повреждений прошло сквозь броню.

Критическая неудача на проверке драки заставляет персонажа снизить свою инициативу на 2 в следующем раунде. В случае критической неудачи, если при этом не выпало ни одного успеха на броске, персонаж теряет оружие.

Если у персонажа, которого атакуют в ближнем бою, есть пункты действия, он может потратить один пункт для попытки **парирования**.

Для этого он должен пройти проверку **Драки**. За каждый успех на проверке он может отменить один успех, выброшенный атакующим.

Критическая неудача заставляет парирующего потерять оружие.

При попытке парирования без оружия персонаж получает -2 на проверку **Драки**, а в случае критической неудачи — получает травму руки.



Ситуативные модификаторы

Здесь мы приводим основные факторы, влияющие на боевую ситуацию. Также ведущий может вводить свои модификаторы, чтобы отразить необычные условия, в которых происходит сражение.

Укрытие

Укрытия не дают особой защиты и не повышают параметр брони. Однако они снижают вероятность попадания из стрелкового оружия, так как цель толком не видно. Укрытия бывают двух видов:

- Легкое укрытие (кусты, мебель, дым). Этот вид укрытия дает штраф (— 1) на проверки **Стрельбы** по персонажу.
- Надежное укрытие (скалы, угол здания, бункер). Этот вид укрытия дает штраф (— 2) на проверки **Стрельбы** по персонажу.

Проверка навыка **Тактика** позволяет сделать укрытие более надежным, когда персонаж его занимает. Этот модификатор пропадает, когда персонаж покидает укрытие или атакован в ближнем бою. Нельзя увеличить эффективность укрытия более чем вдвое.

Темнота

При стрельбе в полумраке или при ненадежном освещении персонажи получают –1 на проверки **Стрельбы** и **Драки**. В случае сражения в полной темноте, когда ориентироваться можно только на звук, штраф увеличивается до –3.

Позиция

Персонаж, занявший позицию лежа, получает –2 на стрелковые атаки по нему, но +2 на атаки ближнего боя. Он может зафиксировать оружие на упоре и получить +1 на **Стрельбу**. Персонаж в позиции лежа может перемещаться на дистанцию не более значения ловкости в метрах за полное действие.

Повреждения и ранения

Когда атака успешна, время наносить повреждения! У каждого оружия есть параметр «урон» — количество пунктов здоровья, которые цель потеряет после попадания. К этому параметру может быть добавлено несколько пунктов за счет дополнительных успехов.

У каждого персонажа есть параметр брони. Получив урон, персонаж теряет количество пунктов здоровья, равное числу повреждений, из которых вычтено значение брони. То есть, если персонаж, чья броня равна 3, получит 5 повреждений, он теряет 2 пункта здоровья.

Некоторые виды оружия имеют свойство бронебойности — они игнорируют часть брони цели.

Кроме статичной брони существуют щиты, которые могут отклонить случайное количество повреждений до того, как будут перегружены. О щитах можно будет прочитать подробнее в разделе «Снаряжение».

После того как персонаж потерял все пункты здоровья, он считается **тяжелораненым**. В этом состоянии он не может атаковать и предпринимать какие-то действия. Он лежит, истекает кровью и ждет помощи.

Раз в пять минут с момента ранения и до того, как персонажу окажут помощь, он проходит проверку **Выносливости**. В случае неудачи или критической неудачи персонаж умирает. Дополнительные успехи увеличивают время до следующей проверки (на минуту каждый).

Если другой персонаж пытается стабилизировать раненого, он должен пройти проверку первой помощи. В случае успеха раненый стабилизирован. В случае критической неудачи срок до следующей проверки **Выносливости** снижается на одну минуту. Стабилизированный персонаж может быть излечен или выздороветь сам с течением времени. Подробнее об этом — в разделе «Лечение».

Персонаж, потерявший все пункты рассудка, считается **паникующим**. Его точное поведение определяется ведущим в зависимости от ситуации. Он может замереть и прекратить действовать, а может бежать из боя сломя голову. Как бы там ни было, без внешней помощи паника не пройдет до конца сражения.

Травмы и другие состояния

Некоторые виды оружия могут ввести цель в определенное состояние. Например, отравить, парализовать или даже поджечь! Эта механика подробно описана в основной книге вместе со способами излечения травм. В рамках этого приключения вполне достаточно того, что персонаж может потерять сознание

от ран и будет приведен в норму благодаря усилиям врача.

Лечение

По умолчанию персонаж восстанавливает один пункт рассудка в час и один пункт здоровья в сутки. Это происходит, если персонаж не занят тяжелым трудом, нормально питается и находится в комфортной обстановке. Этот процесс может быть ускорен проверкой навыка первой помощи, но не чаще раза в сутки.

Раненый персонаж, который был стабилизирован, не может предпринимать активных действий до того, как число его пунктов здоровья поднимется выше нуля.



СНАРЯЖЕНИЕ И ЭКОНОМИКА

Фронтир — высокотехнологичный мир, поэтому способности и возможности персонажа в нем определены доступом к технологиям. В огромном пространстве Ойкумены технологический уровень сильно варьируется. Где-то строят сверхмощные квантовые машины а где-то используют допотопные цифровые вычислители. Солдаты стран Большой Пятерки привыкли к современному оружию и силовой броне, в то время как вольные космопроходцы зачастую довольствуются примитивными кустарными поделками.

Для того чтобы отразить этот разброс, мы используем понятие «уровень технологии» или просто «уровень». Уровень может относиться к предмету, услуге, технологии, программе и многим другим вещам. Всего есть четыре уровня:

Альфа-уровень — это уровень «переднего края». Самые совершенные устройства, доступные человечеству. Так снаряжаются элитные подразделения армий и флоты Большой Пятерки. Доступ к устройствам альфа-уровня есть у крупных фракций и их представителей. Даже представителю корпорации с Земли нелегко будет достать такое устройство без серьезных связей с армией или правительством.

Бета-уровень — это предметы, недоступные на открытом рынке, однако, не являющиеся редкими и эксклюзивными. Вещи бета-уровня можно встретить в успешных государствах Фронтира или среди снаряжения бойцов корпораций и малых фракций метрополий.

Добыть снаряжение бета-уровня проще. Для этого достаточно иметь хороших друзей или покровителей среди фракций средней руки.

Гамма-уровень — предметы и услуги, доступные на рынке для всех. Кустар-

ное оружие, обычная еда, медикаменты и т. д. В Старом Свете такое даже производят не все. Чтобы добыть снаряжение гамма-уровня, персонажам не требуется никаких особых условий. Его можно купить за кредиты почти везде.

Омега-уровень — могло бы показаться, что это самый примитивный уровень предметов, но это не так. К этому классу принадлежат предметы вне категорий. Например, редчайшие артефакты ксеноцивилизаций и другие загадочные объекты, такие как Карта Библиотеки, которую Айзек предлагает героям приключения. Если она, конечно, подлинная.

Стартовое снаряжение персонажей практически всегда гамма-уровня. Как правило, люди, начинающие свою карьеру на Фронтире, еще не успели обзавестись серьезными знакомствами и ценными предметами. В рамках приключения предметами бета-уровня обладают Мария и Джанис (чипы-импланты), а также Диамант — у него подлинная винтовка WPG-74.

Деньги и покупки

Денежная система в мире Фронтира неоднородна. В развитых мирах Внутренней Сферы существует развитая банковская сеть и надежная система мгновенных платежей. Твердая валюта в развитых мирах осталась в далеком прошлом, любой человек может использовать деньги со своего счета на планете, включенной в сеть врат.

На Фронтире ситуация совершенно иная. Виртуальные деньги где-то вдали мало кого интересуют. Основные расчеты здесь производятся в редкоземельных кредитах. Так как Внутренняя Сфе-

ра всегда импортирует редкие элементы, монета, в которую запаян один грамм ванадия, всегда будет иметь определенную ценность.

Кроме редкоземельных кредитов расчеты порой ведутся ц-кристаллами, запчастями и другими ценными товарами. Для удобства мы будем приводить цены в редкоземельных кредитах (рк).

При сложности и непрозрачности экономики на Фронтире многие товары и услуги получить не так просто. За это отвечает специальный навык «коммерция» — он отражает умение персонажа находить поставщиков и ориентироваться в сложных хитросплетениях экономических отношений. Также с его помощью персонаж может понять, что годится для обмена.

Разумеется, при наличии денег пойти и купить некачественную скаттерплазму в ближайшей лавке не составляет проблемы. Чтобы приобрести себе что-то более долговечное, потребуется навык **Коммерция**.

Свойства предметов

В этом разделе описываются характеристики предметов в базовом, не модифицированном виде. Правила модификации будут изложены в основной книге.

В этом приключении, если Ли решает модифицировать или улучшить предмет, ему потребуются инструменты и запчасти, а также проверка навыка **Техник**. Эффект улучшения остается на усмотрение ведущего.

Конкретные значения характеристик каждого предмета описаны в графе, посвященной персонажу — владельцу предмета.

Броня

Броня на персонаже отражает количество повреждений, равное значению брони. Некоторые виды оружия имеют свойство «бронейность», которое позволяет им игнорировать броню частично или полностью.

Некоторые виды брони могут закрывать не все тело, и, соответственно, персонаж будет иметь разный показатель брони на разных частях тела. У брони в этом приключении данный показатель одинаков по всему телу.

Герметичность брони означает, что персонаж может находиться в ней под водой или в космосе, не получая при этом вреда. У всех персонажей есть возможность загерметизироваться — они на космической станции, в конце концов.

Щиты

Щит отражает некоторые виды повреждений. По умолчанию любое дистанционное оружие, включая гранаты, на котором не указано «игнорирует щит», отклоняется щитом. Эффект щита срабатывает до вычитания повреждений из брони или попадания в тело.

Если на бросках эффекта щита не выпало ни одной шестерки и выпала хотя бы одна единица, щит разряжен и активируется вновь через несколько раундов. Повреждений он при этом не



снижает. Успешная проверка ремонта (броя) может позволить активировать щит сразу после проверки.

Свойства щита:

- **твёрдость** — количество повреждений, которые щит отражает гарантированно;
- **мощность** — количество кубиков, которые носитель щита кидает при попадании;
- **класс** — количество повреждений, отраженных за каждый успех;
- **перезарядка** — количество раундов на перезарядку щита. Не может быть меньше единицы.

Например, щит SS-I — твёрдость 3, класс 3, мощность 4, перезарядка 2.

Это означает, что он поглощает 3 пункта урона гарантированно и еще до 12 — за успехи на бросках.

Если он разрядился, то активируется вновь либо после проверки ремонта, либо в конце второго хода его владельца.

Оружие дальнего боя

Любое стрелковое оружие. У оружия дальнего боя есть несколько характеристик:

- **Тип:** используемая специализация при применении навыка «Стрельба».
- **Размер:** пистолет (одна рука), среднее (две руки), тяжелое (две руки плюс требует еще одно действие для установки).
- **Точность:** модификатор броска Стрельбы.
- **Дальность:** в метрах, размер каждой зоны (ближняя, средняя, дальняя).
- **Повреждения:** количество повреждений, наносимых при попадании.
- **Бронебойность (ББ X):** способность оружия игнорировать X пунктов брони.

- **Боезапас:** количество зарядов в одной обойме, которые можно расстрелять до перезарядки.

Дополнительные свойства:

- **Автоматическое (X)** — позволяет стрельбу очередями, при этом тратит X зарядов.
- **Нестабильное** — оружие ломается, если выпала единица на броске без риска, и взрывается при критической неудаче.
- **Надежное** — ломается только в том случае, если при критической неудаче не выпало ни одного успеха.

*Обычная запись повреждений оружия выглядит так: *повреждения*ББ*бронебойность*.*

Например: 10ББ4.

Оружие ближнего боя

Да, старая добрая дубина по сей день остается актуальной и порой незаменимой. У оружия ближнего боя есть следующие характеристики.

- **Тип:** используемая специализация при применении навыка «Драка».
- **Размер:** одноручное (одна рука), двуручное (две руки).
- **Точность:** модификатор броска Драки.
- **Повреждения:** количество повреждений, наносимых при попадании.
- **Бронебойность (ББ X):** игнорирует X пунктов брони.

Дополнительные свойства оружия:

- **Парализатор (X)** — если оружие нанесло живой цели хотя бы один пункт повреждений, прошедшее сквозь броню и иные виды защиты, та должна пройти проверку **Выносливости** с модификатором +2 или потерять сознание на X минут.

- **Яд (X)** — если оружие нанесло живой цели хотя бы один пункт повреждений, прошедшее сквозь броню и иные виды защиты, та получает X дополнительных повреждений. Успешная проверка **Выносливости** снижает этот эффект вдвое с округлением вверх. Дополнительные успехи не позволяют спасти соседей, но вычитают по единице из повреждений. Единицы на рискованной проверке повышают повреждения.
- **Рассеяние** — это оружие наносит полные повреждения на дистанции ближнего боя и на ближней дистанции. Половинные — на средней. На дальней дистанции оно атаковать не может.
- **Игнорирует щит** — как и следует из названия, при броске урона не учитываются характеристики щита.

Поражение по площади

Некоторые виды оружия способны поражать множество противников одним выстрелом. Например, ракеты, гранаты, огнеметы.

Каждое попадание оружия, бьющего по площади, заставляет персонажа потерять одну единицу рассудка (в зависимости от вида оружия это могут быть шок, оглушение, потеря ориентации или другая причина).

Укрытия в этом случае не снижают вероятность попадания, но снижают повреждения от оружия. На-

пример, укрытие, дающее -2 на попадание по персонажу, снизит повреждения на 2. Персонаж, оказавшийся в зоне действия такого оружия, может потратить 1 ОД и пройти проверку **Проворства**. При успехе он окажется на границе области взрыва, получив лишь половину повреждений. Персонаж, осуществивший перемещение за пределы укрытия, утрачивает преимущества от него.

Взрыв (X) — при попадании наносит повреждение всем в радиусе X метров от точки попадания по правилам поражения по площади. Перед выстрелом игрок определяет точку, в которую он целится. При успешной проверке стрельбы точка взрыва располагается в $X/2$ метрах от точки попадания и смещается на 0,5 метра к ней за каждый дополнительный успех.

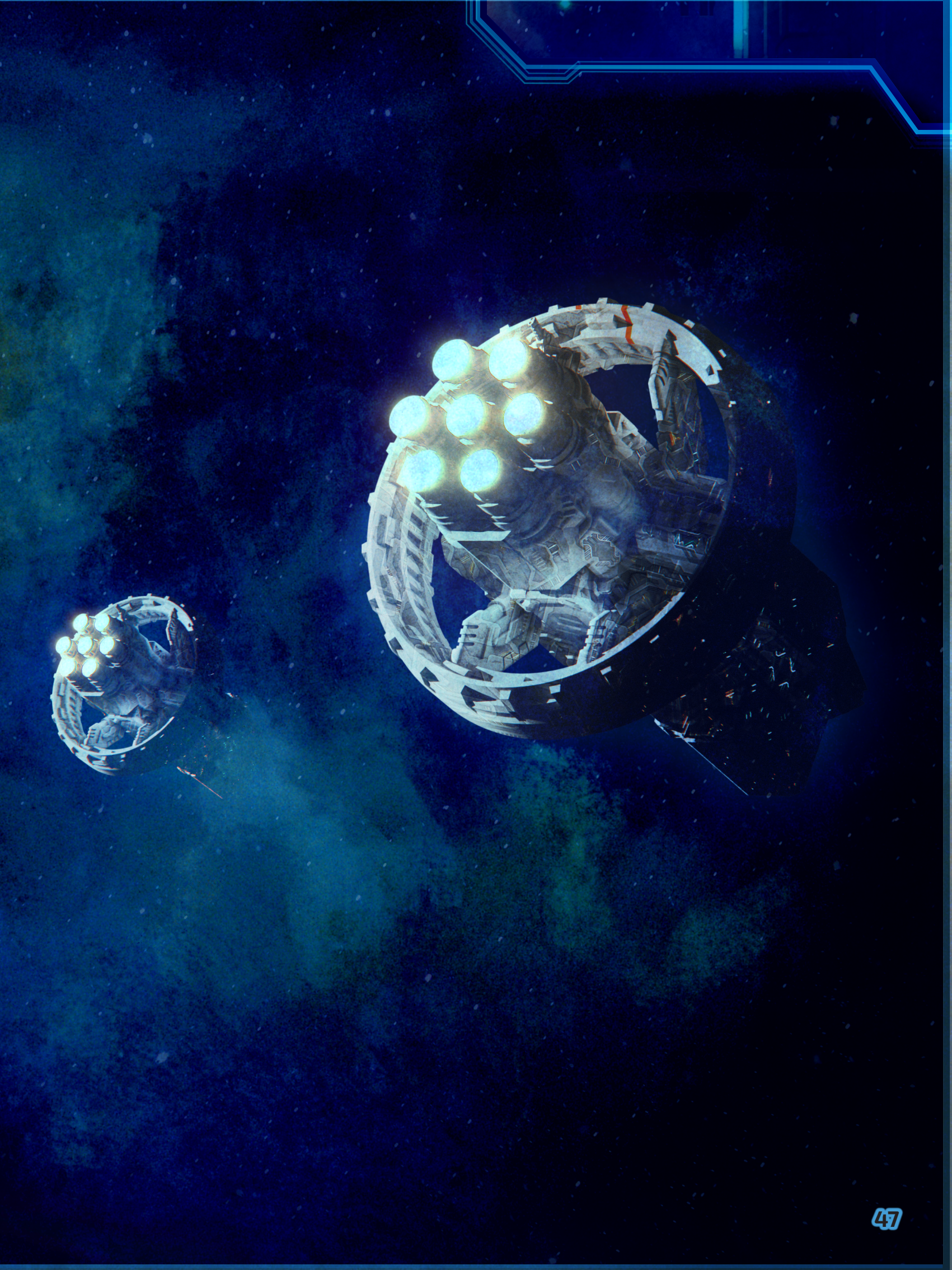
При провале разброс увеличивается до $2X$ метров, а критическая неудача располагает эпицентр взрыва рядом с персонажем.

В случае использования тактической карты область поражения смещается в случайном направлении на усмотрение ведущего. Например, можно бросить кубик и сместить ее в сторону, куда указывает единица. Или на усмотрение ведущего, если выпало 6 или 1.

Если карта не используется, можно следовать такой логике. В плотной группе противников при успехе взрыв поразит $X/2$ целей с округлением до меньшего значения. Каждый дополнительный успех позволит поразить дополнительную цель, вплоть до X.

Промех — поражает одну цель.

Критическая неудача — поражает запустившего и его ближайших союзников.





ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Сектор Эпсилон — один из участков зоны колоний на границе Фронтiera. Сектор слабо исследован, так как его изрядная часть находится в туманности, затрудняющей навигацию.

Несмотря на слабую освоенность, Эпсилон был ареной важных событий. Здесь находилось государство Утопия, бросившее вызов могуществу Большой Пятерки. Здесь началась и закончилась Третья Межзвёздная Война и большая часть планет сектора до сих пор не восстановились после отгремевших сражений.

Сектор Эпсилон привлекает огромное количество авантюристов, кто ищет новых открытий в глубинах туманности, исследует загадочные технологии Утопии или просто ищет наживы в послевоенном хаосе.

Сектор Эпсилон, станция Умброс, малоприметный бар серого сектора с говорящим названием «Черная дыра». Это заведение видало и лучшие времена. Впрочем, так можно сказать и обо всей станции, которая когда-то была амбициозным проектом Плутона и маяком цивилизации во тьме Фронтiera. После войны через эту станцию летают в основном контрабандисты и дру-

гие мутные личности, кто не хочет слишком пристального внимания к своим товарам.

Например, вон тот тип в углу похож на кого угодно, но не на приличного человека. Недельная щетина, мутный взгляд и несколько пустых стаканов создают весьма колоритный образ.

«Эй? Парни... пст!» — да, это он к вам обращается. Вне всяких сомнений, он сейчас начнет рассказывать о том, почему именно вы должны помочь ему добыть еще стакан рома.

«Не хотите приобрести корвет? Нас-стоящий, корвет. И карту. Нессметные сокровища вс-сего за пятьдесят кредитов!»

Цена звучит смешно — корвет, даже недавно взятый в абордаже, стоит не меньше тридцати-сорока тысяч. А то и все шестьдесят. Зато этому забулдыге на выпивку явно хватит. На неделю вперед. А то и на две. Вон, он даже на стол выкладывает какой-то чип — видимо, ту самую карту.

Однако прежде, чем кто-то успеет что-либо ответить на столь щедрое предложение, двери в бар открываются, впуская нескольких крепких парней. Незадачливый торговец явно узна-



ет вошедших. Трезвея на глазах, он орет: «Прикройте меня! Как договаривались!» И уже тише добавляет: «Шальная Плазма», — кидаясь к задней двери.

Вошедшие тоже не теряют времени даром. Явно решив, что вы с ним заодно, они выхватывают оружие.

Возглавляет нападающих здоровенный тип бандитской наружности. На вид — классический пират. Даже имплантированная рука с выкидным зазубренным клинком и имплант глаза присутствуют. Это первый помощник капитана «Зубастой бездны» — пиратского экипажа, с которым вам вскоре предстоит познакомиться поближе.

Но пока группу ждет короткая стычка с Джеймсом Весельчаком и его парнями. Самым разумным, надо сказать, будет последовать примеру пьяницы и сделать ноги. Дверь за стойкой бара открывается автоматически. А если добраться до нее в течение трех раундов, можно обнаружить, что загадочный незнакомец как раз заканчивает блокировать замок.

Альтернативой будет перестрелка, в которой персонажам придется противостоять Джеймсу и еще примерно десятку пиратов.

Профили всех персонажей приведены в приложении. Ведущий может модифицировать сложность столкновений, как сочтет нужным, с учетом возможностей группы.

Боевое столкновение в любом случае закончится тем, что пираты оставят персонажей в покое — через несколько раундов прибудет служба безопасности станции, спугнув нападающих. Если перестрелка будет идти в пользу героев (что маловероятно), пираты покинут бар, не дожидаясь прибытия сил правопорядка.

Если персонажи решили последовать за тем, кто впутал их в эту историю, читайте продолжение в главе «Где карта, Билли?». Если они остались в баре, читайте продолжение ниже.

Погоня за картой

Теоретически, персонажам ничто не мешает остаться в баре и продолжить пропивать свои деньги. Однако на Фронтире кредиты сами в руки не падают, да и эти парни с пушками явно запомнили героев и имеют шансы вернуться с подкреплением в ближайшее время. Конечно, можно купив на последние деньги билет на уходящий транспорт, убраться куда подальше. Но это значит признать поражение.

Так что, имеет смысл разобраться в происходящем, ведь сокровища, которые обещал этот небритый тип, вполне могут оказаться настоящими. В конце концов, вломившиеся в бар парни выглядели весьма серьезно.

Начать расследование не так сложно — успешно пройдя проверку **Уличного чутья**, можно выяснить у завсегдаев информацию о нападавших. Благо Весельчака на станции знают, как и его капитана — Ублюдка Джека.

Эти двое, а также еще примерно три десятка головорезов составляют экипаж пиратского корабля, который периодически посещает станцию, чтобы продать товар и дать отдых экипажу. В случае дополнительных успехов можно даже узнать, что «Зубастая бездна» принадлежит пиратской группировке «Дикая охота». Это мало о чем говорит тем, кто не разбирается в местных реалиях. Для понимающих «Дикая охота» — это весьма отмороженные парни. Они нарушают даже те немногие правила, которых придерживаются вольные и пираты. Так что плакать по ним на станции никто не будет. Но и связываться с отморожками, чтобы помочь героям, без приличной выгоды тоже не станут.

Успешная проверка навыка **«Поиск данных»** при поиске в местных сетях позволит узнать, где находится эта самая «Бездна». Все-таки фантазия на названия у пиратов слабо работает. В случае

дополнительного успеха при проверке можно узнать, что корабль стоит на станции уже неделю и его экипаж по большей части находится «на берегу», активно шляясь по разным секторам станции.

Никаких проверок не надо, чтобы обнаружить в сети информацию о награде от Джека Ублюдка Линда. Бравый капитан обещает десять тысяч кредитов всякому, кто доставит ему живым или мертвым человека с приложенной фотографии. С сохранением всех вещей, бывших при этом человеке.

«Обычно представляется как Айзек Голдштейн, хотя может называть себя хоть Джоном Доу».

У искомой личности хотя бы появилось имя!

На фотографии уже знакомый героям любитель рома и мутных сделок. В его поиске у героев есть преимущество перед пиратами — название, которое бросил Айзек, прежде чем сбежать с места перестрелки.

Если герои хотят ответов, им стоит поискать на карте станции заведение под названием «Шальная Плазма». Это дыра похуже той, в которой была перестрелка.

При желании можно соблазниться наградой мистера Линда. Хотя репутация этого капитана и тот факт, что его старший помощник считает группу персонажей союзниками беглеца, намекают, что это не лучшая идея.

В случае переговоров с капитаном, которые вполне можно провести удаленно, он будет настаивать, чтобы ему передали информацию о местоположении Айзека. Разумеется, получив эти сведения, он отправит своих парней по следу и даже не подумает заплатить. В конце концов, Фронтир — не Центавр, где можно подать в суд. А репутацию человека с кличкой Ублюдок трудно испортить



У группы будет небольшой шанс предупредить Айзека, если они успеют раньше парней Джека.

Решат герои поговорить с Джеком или нет, в любом случае, их следующий пункт — «Шальная Плазма».

Заведение совмещает в себе достоинства третьесортной гостиницы с борделем аналогичного уровня. За стойкой сидит девица с достаточно дешевым, но впечатляющим набором биомодов.

У персонажей будет некоторое время на то, чтобы найти Айзека в заведении, до того как сюда нагрянут парни Джека. Минуты две, если герои сообщили им о местонахождении беглеца, и около часа, если не сообщили.

Разговор с персоналом может развиваться по самым разным сценариям. Учитывая, что «Плазму» держит семейство весьма ушлых представителей Арбореи, есть шанс, что группа в итоге оставит здесь половину своих денег, приобретет парочку ненужных украшений, питомцев или даже заболеваний.

Успешная проверка **Дипломатии** или заказ какой-нибудь услуги ценой не меньше 15 кредитов позволят персонажам получить намек на то, что Айзек

в заведении есть, но информация о его точном местоположении будет стоить денег. Сто пятьдесят — двести кредитов. Совершенно грабительская цена, если честно.

Каждый успех на проверке **Коммерции** позволит сбросить эту цену на 50 кредитов.

Кроме того, любой из героев может согласиться приобрести какую-нибудь из услуг заведения. Надо сказать, список услуг весьма обширен. Это и девочки (и мальчики, а для желающих — целый многофункциональный дроид), и дешевая биолюминесцентная татуировка, и «настоящий боевой ксир с Арбореи!», подозрительно похожий на домашнего кота с кислотно-зеленой шерстью, и многое другое. Цены услуг варьируются от двадцати до семидесяти кредитов. Риск и свойства каждой — на усмотрение ведущего. В общем, без проверок **Коммерции** и **Дипломатии** герои рискуют оставить здесь 200–300 кредитов. Большую часть своих денег, проще говоря.

О том, что за ним придут, Айзек никого не предупредил и готов бежать при первой возможности. Поэтому перестрелка — не лучшая идея.

Если игроки не захотят договариваться и попытаются действовать силой, девица на входе вызовет охрану — нескольких вышибал с профилями, соответствующими охранникам станции. Их численность ведущий может установить сам, с учетом того, что это будет сложная драка, а за время перестрелки Айзек точно успеет сбежать. Впрочем, пока они не понесут потери, охранники заведения будут всегда готовы прекратить огонь, если герои сложат оружие и заплатят штраф «за беспокойство» — по 50 кредитов с каждого.

Самым мудрым решением в случае перестрелки будет бежать за Айзеком, который выскочит из дальнего выхода, как только зазвучат выстрелы. Чтобы найти его после перестрелки, потребуется проверка навыка **«Уличное чутье»**. Если начать поиски через пять и более минут после того, как перестрелка началась, найти беглеца можно будет только при проверке навыка **«Уличное чутье»**

со штрафом (— 2). В случае, если все варианты неудачны, персонажи могут выйти на след по счастливой случайности. Либо ведущий может счесть приключение проваленным.

Парни Джека начнут перестрелку сразу по прибытии. Джек ввалится в помещение, разрядив свой пистолет в потолок и продемонстрировав голограмму лица Айзека с планшета.

«Выдайте мне этого урода, живо, пока мы тут всех не положили!» — примерно к этому сводится суть краткой, но весьма эмоциональной речи пирата. Разумеется, никого выдавать владельцы заведения не собираются, завязывается перестрелка с охраной.

Теоретически, можно поучаствовать в ней и даже снова заставить пиратов отступить. Но это сильно снизит шансы найти Айзека.

О событиях, следующих за тем, как герои найдут беглеца, можно узнать в главе «Тайна станции Эпсилон-13».

«Где карта, Билли?»

Выскочив за дверь вслед за незнакомцем, герои могут задать ему какие-нибудь вопросы. Но он отговорится спешкой. И будет прав — нет времени на долгие разговоры. Дверь уже вибрирует и плавится от зарядов плазмы.

Ушлый незнакомец (которого, кстати, зовут Айзек — представится он успеет, если персонажи игроков будут настаивать) шустро побежит в направлении ближайшего грузового лифта.

Там он активирует механизм подъемника и слезет на платформу, которая прямо сейчас уезжает куда-то вглубь станции. Казалось бы, есть минута на разговор, но на платформу уже спрыгивают двое пиратов.

К счастью, их товарищи отстали и всего лишь обстреляют героев сверху. Один попытается кинуть гранату, но вове-

мя подоспевший Весельчак заедет ему в челюсть:

«Кэпу он нужен живым, идиот!»

С точки зрения системы, в первом раунде у героев на ближней дистанции будут находиться двое пиратов. Еще двое будут стрелять по ним сверху. Через раунд подъемник проедет этаж и над ним закроются переборки, отрезав не успевших прыгнуть пиратов.

К сожалению, на этом приключения персонажей не закончатся. Джеймс Весельчак — парень креативный, так что вскоре подъемник понесется вниз с увеличивающейся скоростью. Айзек будет пытаться перехватить управление, но безуспешно.

Если кто-то из героев обладает навыком **«Ремонт»**, он может попробовать поучаствовать в процессе. Поскольку

сложно сосредоточиться, стоя на платформе, с лязгом несущейся куда-то в неизвестность, проверка навыка **«Ремонт»** будет проходить со штрафом (— 2).

При успешной проверке герои поймут, что происходит. Кто-то из преследователей перепрограммировал управление подъемником. Теперь лифт едет на один из ярусов станции, где наверняка ждет засада.

Но в момент, когда специалист подключится к системе управления подъемником, он как раз увидит, как Айзек активирует какую-то программу и конечный пункт назначения подъемника меняется на один из технических этажей.

Теперь единственное, что можно сделать — это стабилизировать спуск. Подъемник давно не чинили, да и гравитация в технических отсеках барахлит. Так что трясет неимоверно. Для этого снова придется пройти проверку навыка **Ремонт**. Каждый успех снизит сложность следующей проверки навыка **Проворство**.

В момент, когда подъемник остановится, все герои должны будут пройти проверку навыка **Проворство** (— 1) или попадать с ног, потеряв по два пункта здоровья. Каждый успех на проверке навыка **Ремонт**, соответственно, снизит сложность этой проверки. Критическая неудача заставит персонажа потерять четыре пункта здоровья.

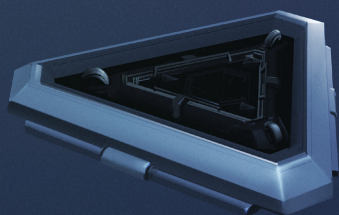
Вокруг вас — технические отсеки станции. Когда-то это были каверны в глубине астероида, используемые как склады и резервуары для систем жизнеобеспечения. Здесь очень давно никто ничего не чинил, так что место выглядит не лучшим образом. Вдоль каменных стен бегут трубы. На некоторых из них растет какая-то странная плесень, мерцающая зеленым. На полу тонкий слой слизи, кое-где скопившейся в лужи. Судя по запаху, это биомодифицированные водоросли, вырабатывающие кислород. Видимо, в одной из цистерн была пробоина, так что они разрослись по отсеку.

Айзек не готов разговаривать и в целом выглядит бледным. Он говорит, что чем быстрее вы выберетесь из этого отсека, тем лучше. Кроме водорослей здесь обитает некоторое количество ксенотварей, когда-то завезенных на станцию и прижившихся в нижних отсеках, поэтому стоит поторопиться.

Выбраться без неприятных встреч крайне сложно. Для этого все члены группы должны пройти проверку навыка **Скрытность**. Можно считать, что каждый персонаж, не прошедший проверку, добавляет группе один провал. Критическая неудача добавляет два.

Падальщики (1 провал)

Вопреки названию, речь идет о людях... ну или о тех, кто когда-то был таковыми. На нижние уровни станции часто отправляют последствия бандитских разборок или просто потерянные вещи. Падальщики — те парни, которым не досталось места под солнцем в более прибыльных районах, ищут здесь, чем поживиться. Их не сложно запугать: применение плазменного оружия и успешная проверка **Запугивания** от двух персонажей заставят всю стаю разбежаться. Иначе численность атакующих будет от десятка и выше. Меньшим числом нападать на группу вооруженных людей падальщики не решатся.



Арборейская миксина (2 провала)

Единственный проход вперед — тоннель, залитый вытекшей из системы рециркуляции водой. По нему можно было бы пройти без особых проблем, если бы не облюбовавшие его зубастые твари. Стрелять по ним бесполезно, они не приближаются близко к поверхности.

При некоторой смекалке герои могут, например, разрядить в воду ток из энергосети. Для этого потребуются проверка **Наблюдательности** — найти открытую техническую панель — и проверка **Ремонта** (— 1), чтобы перенаправить ток в воду. Кроме того, Мария может, по проверке навыка **Креативности**, собрать из подручных средств репеллент.

В противном случае персонажам придется сражаться с тварями под водой, со всеми вытекающими проблемами.

Биопроцессор (3 и более провалов)

Изначально эти твари были важным компонентом экосистемы станции. Биопроцессоры — это небольшие моллюски, очередное творение арборейских биотехнологий. Масса этих созданий

достигает одного-двух килограммов. Их функция — поиск и переработка органического мусора. По крайней мере, так будет написано в любом справочнике на букву Б.

Здесь, на Умбросе, закупленная когда-то популяция прожила несколько десятилетий без обслуживания и немного... эволюционировала. Скорость, живучесть, а главное, размер теперь позволяют биопроцессорам самим активно искать органику для переработки. Так как твари боятся ультразвука определенной частоты, жители населенных секторов станции сочли, что установить генераторы обойдется дешевле, чем охотиться на мутантов.

Путешествие по нижним уровням Умброса может включать не одну угрозу, особенно, если группа на проверке навыка **Скрытность** набрала 4 или более провалов.

Независимо от того, удалось ли персонажам пройти мимо опасностей нижних уровней или пришлось пробиваться с боем, рано или поздно Айзек выведет всех к одному из портовых секторов.

Тайна станции Эпсилон-тринадцатая

«Что, парни? Хотите знать, где корабль и сокровища, которые я вам обещал? Совсем близко. Так сложилось, что мы слегка повздорили с Джекком.»

Почему? Да потому что он ублюдок, вот почему! Думал, что заберет себе всю добычу, а меня за шлюзы... Нашел дурака!

Что уставились? Джек оставил свою посудину без присмотра. Видели, как этот тупоголовый хочет меня поймать? А значит, считай, уже подарил ее нам.

А? Доля? Пятьдесят на пятьдесят. Половина добычи моя. По рукам?»

Конечно, можно отказаться от столь выгодного предложения. Или начать

задавать вопросы. Впрочем, если вы собираетесь упустить такой шанс, то зачем было лететь на Фронтир? Можно поторговаться. Но учитывая, что Айзек — парень ушлый, перебросить его на встречной проверке коммерции будет непросто. Зато в случае успеха он согласится на более выгодные условия.

Если герои соглашаются на предложение, особо тянуть с историями Айзек не будет. Разве что продемонстрирует карту — странноватого вида черный камень, покрытый загадочным узором. При успешной проверке навыка **«Космонавтика»** можно подтвердить, что это действительно карта потоков.

Но кем и как она изготовлена, непонятно. На некоторых планетах и в астероидных полях порой находят следы разумной жизни, похожие на гравитационные карты. Хотя подобных карт на сегодняшний день найдено всего около ста, вы, разумеется, можете легко купить на любом черном рынке «подлинную ксенокарту, ведущую к несметным богатствам».

Насколько подлинная эта карта без экспертизы определить нельзя. С другой стороны, Айзек явно относится к ней серьезно. Да и парни с пиратского корабля готовы за этот кусок камня поубивать кучу народу.

«Я работал на этой чертовой станции. Эпсилон-тринадцать. Если точнее, они наняли меня как навигатора, знающего местные потоки. Водил их транспорты через эту мясорубку. Сперва по логиям, потом узнал, что у них есть эта карта. Был старшим чертовым навигатором — выше меня только какая-то центаврианская морда. Из корпоратов этих.

Что? Какая корпорация? Stellar Logistics. Нет, не Interstellar. Короче, Other inc. Кто ею владел — хрен знает, я не спрашивал. Они исследовали этот чертов кристалл на планете.

От него сигналы на всю систему. Источник энергии? Не знаю откуда. Может, это машина чужих какая-то. Я видел эту штуку один раз — вниз спускался. С два кулака размером и ... настоящая. За нее хоть Центавр, хоть Плутон миллион отвалят, не меньше!

Что потом? Потом все полетело в ад. Они подключили что-то к кристаллу, и база начала сходить с ума. Голоса, выходящие из-под контроля машины, дроиды, палящие во все стороны. Я, не будь дурак, схватил карту и дернул оттуда, а потом прибил к Джеку с его головорезами. Только я слыхал, что он не планировал меня в долю брать — долететь, а потом — в шлюз, и вся недолга.

Но не-ет, старый Айзек не дурак... Так что, парни? Вам корабль, мне половина доли от продажи кристалла. По рукам?»

Предложение выгодное. По крайней мере, в том, что касается корабля. Корабли на дороге не валяются. Особенно учитывая, что за время переговоров побегов Айзек привел группу в один из портовых секторов.

Корабль Джека находится именно здесь. Те, кто ищет Айзека и компанию, сейчас по большей части разошлись по станции. На борту «Зубастой бездны» остались буквально несколько человек экипажа. Юнга-неудачник, не слишком довольный тем, как его затащили на борт, и пяток абордажников с офицером. «Бездна» располагается в самом дешевом ангаре, который Джек смог купить. Это прямоугольное помещение с тремя входами. Грузовой люк, небольшая дверь и вентиляционный тоннель, который еще нужно найти.

Сам корабль представляет собой крепкий и хорошо вооруженный центаврианский корвет. При своих небольших размерах — около 40 метров в длину — «Бездна» несет тяжелую броню и внушительное оружие, способное доставить неприятности даже фрегату.



Захват корабля

Персонажи могут выбрать разные подходы к проникновению на корабль.

Штурм

Самый простой, хотя и весьма рискованный — вломиться с оружием наперевес в ангар и попытаться добежать до люка.

В ангаре находятся двое часовых из экипажа плюс еще трое на борту. При попытке вломиться в ангар часовые спросят входящих, кто они, собственно, такие. Если герои не скрывают лиц, то пираты их быстро узнают и начнут стрелять. А парни с борта корабля вызовут Джека.

В этом случае у героев будет примерно пять минут на штурм. Справиться с часовыми снаружи несложно, они тоже это понимают. Так что при первой возможности они рванут на борт и задраят люк. Надо отметить, что их друзья не слишком лояльны. Если они увидят, что герои успевают раньше, то сами задраят люк, оставив «друзей» снаружи.

Тогда за пять минут группе придется придумать, как вскрыть люк. К счастью для них, стрелять из корабельных орудий внутри станции означает огрести от местной службы безопасности, а на такое парни Джека не готовы.

Вариантов несколько. При попытке найти что-нибудь полезное и проверке навыка **Наблюдательность** (— 1) можно будет обнаружить пару тяжелых плазменных мин, валяющихся среди ящиков в углу. «Бездна» регулярно участвует в абордаже, так что на борту всегда есть запас зарядов для пробития обшивки. Парочку именно таких зарядов и можно найти в ящике в углу ангара.

Успешная проверка навыка **Безопасность** позволит установить один из них на обшивку корабля. Неудачная проверка будет означать, что группа потратит около минуты на то, чтобы настроить

детонатор и магнитный захват. За это время парни с корабля могут решиться на вылазку, да и Джек может подоспеть.

Можно попробовать взломать системы корабля и взять под контроль часть систем извне. Для этого придется набрать три успеха на проверках **Взлома (цифровой)**, при том что каждая проверка занимает около минуты. Хорошо, что у Айзека есть капитанский ключ, иначе это было бы невозможно вовсе.

Тихое проникновение

Альтернативный путь — попробовать пробраться на борт по-тихому. Проскользнуть мимо охраняемых дверей — задача не из простых. Придется отвлечь охрану и обмануть камеры.

Главный специалист по электронике сейчас с Джеком, ищет группу, так что есть шанс обхитрить систему слежения. Для этого потребуется проверка **Взлома (цифровой)** (— 1). Если этого не сделать, любая попытка прокрасться к дверям заранее обречена на провал: ИЭС корабля заметит входящих и оповестит охранников.

Отвлечь охрану сложно. Охранники, конечно, не дисциплинированные бойцы, но знают, что Джек с них три шкуры спустит. Поэтому возможных вариантов немного — например, потратить кредитов пятьдесят на то, чтобы нанять кого-нибудь и устроить диверсию. Или уговорить беспризорных детишек стащить что-нибудь из ангара. Пообщаться с парой шлюх и завязать разговор об услугах... и так далее. Цену снизит успешный бросок **Коммерции**.



В случае успеха диверсии можно пролезть на борт — проверка **Скрытности** (— 1) для каждого, кто будет пытаться проникнуть внутрь, пока охранники отвлеклись.

Герои могут попробовать упростить проникновение на борт, обнаружив вентиляционный тоннель, ведущий в ангар. Таким образом, они не будут проходить через двери, в сторону которых охранники будут поглядывать, как бы их ни отвлекали. В этом случае проверка **Скрытности** пройдет без штрафа.

Чтобы найти этот путь, потребуется пройти проверку анализа текста в поисках документации по станции и ее чертежей.

«Переговоры?»

Еще одна альтернатива — попытаться выйти на связь с Кейлом, юным техником, подобранным Джеком на какой-то задрипанной станции.

Айзек с радостью поделится этой историей: пацан очень просился на борт, считая, что работа на любом корабле лучше, чем чинить шахтерских дроидов. После знакомства с экипажем Линда он понял, что есть вещи куда хуже. Например, драить сортиры и чинить гидропонику, получая тычки и оскорбления от толпы вечно нетрезвых головорезов. Но уходить было поздно — прямые руки и инженерный талант парня бросались в глаза.

Частоты личного коммуникатора Кейла Айзек знает. Хотя при учете того, что он включен в сеть корабля, персонажам придется пройти проверку **Взлома (цифровой)** (— 1) для того, чтобы связаться с юным техником без риска обнаружения переписки старшим офицером на борту.

А потом нужно еще и убедить Кейла, что канал действительно безопасный, а персонажи готовы ему помочь, если он что-нибудь сделает с пиратами.

Этот разговор стоит отыграть достаточно подробно (Кейл может быть

весьма полезен, но убеждать его путем простого броска кубиков — скучный вариант). Мы рекомендуем ведущему внимательно оценить аргументы игроков и модифицировать проверку в ту или иную сторону.

Хорошими аргументами будут демонстрация силы и обещание защиты. Обещание взять парня в команду офицером со своей долей. Плохими — угрозы или очевидная ложь. По итогам разговора персонаж, который общался с техником, проходит проверку дипломатии. В случае неудачи Кейл откажется помогать. А при критической неудаче может и вовсе сообщить экипажу о готовящейся атаке.

- В случае успеха парень готов испортить камеры на борту корабля. Это значительно упростит внезапную атаку или скрытное проникновение на борт (не потребуются проверки взлома для подавления систем наблюдения).
- Два успеха — Кейл организует диверсию в виде короткого замыкания на борту. Это отвлечет всех пиратов и позволит героям забраться на корабль и атаковать противников внезапно, пока те будут пытаться понять, откуда идет дым.
- Три и больше успехов — как и предыдущий вариант, только в случае, если у персонажей достаточно времени и капитан не мчится на свой корабль по тревоге. Кейл готов подсыпать кое-какой порошок, стащенный из аптечки, в обед пиратам. В результате к проблемам с задымлением добавится еще и плохое самочувствие, которое даст штраф -1 на проверки всем противникам.

После сражения с головорезами на борту Айзек запросит у диспетчерской станции разрешение на вылет, и корабль стартует навстречу приключениям!

ПЕРСОНАЖИ И ПРОТИВНИКИ

ДЖЕЙМС ВЕСЕЛЬЧАК

Омерзительный тип, обожающий резьбу (по кости, дереву и людям) и плохие шутки. Татуирован до ушей, имеет пару лицевых имплантов и металлическую правую руку. Неожиданно хороший фехтовальщик.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, характер 3, смекалка 2 (37, P5)

Навыки: наблюдательность 2, драка 3 (вибро), запугивание 3, стрельба 3 (плазма), проворство 2, сила 2+2, выносливость 2, космонавтика 3 (системы), тактика 2

Таланты: защитник — имеет дополнительную попытку парирования в раунд

Снаряжение:

- штурмовая броня (+6)
- вибромеч (5ББ4, несбалансированный),
- щит HPS-III (т4 м6 к3, перезарядка 2),
- кольт «Аспид» (6ББ3, 15/30/45, +1)



ДЖЕК УБЛЮДОК

Капитан пиратского корабля. Характер скверный. Не женат. Давно бы спился, если бы не импланты да крепкое здоровье. Держит команду в ежовых рукавицах благодаря взрывному темпераменту и злобному старпому.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, характер 4, смекалка 2 (37, P6)

Навыки: наблюдательность 2, драка 4, запугивание 4, космонавтика 3, проворство 2, ремонт 3, стрельба 3, тактика 2, воля 2, выносливость 2

Снаряжение:

- штурмовая броня (+6)
- вибронож «Шило» (3ББ3)
- щит HPS-III (т4 м6 к3, перезарядка 2)
- WPG-74f (8ББ4, 80/160/320, авто (3), обойма 30)





ПИРАТ

Пацан из команды Джека. Славный малый, если бы не был таким мерзавцем. Неплохо умеет грабить, убивать и пропивать награбленное.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 3, характер 2 (37, P5)

Навыки: стрельба (плазма) 3, драка (холодное, вибро) 2, запугивание 2, наблюдательность 2, проворство 1, выносливость 1, космонавтика 3, ремонт (корабли) 2

Снаряжение:

- скафандр
- легкая броня (4)
- щит PS-IV (т3, мб, к3, перезарядка 1)
- кольт «Аспид» (подделка) (6ББЗ, 15/30/45, боезапас 6)
- вибронож «Шило» (3ББЗ)

ОХРАННИК

Вышибала в борделе или представитель какой-нибудь небольшой ЧВК, охраняющей участок станции. Готов вломить плохим парням или просто нарушителям спокойствия.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 3, характер 2 (37, P5)

Навыки: стрельба (плазма) 3, драка (холодное, вибро) 2, запугивание 2, наблюдательность 2, проворство 1, выносливость 1, космонавтика 3, ремонт (корабли) 2

Снаряжение:

- штурмовая броня (6),
- щит HPS-III (т4, мб, к3, перезарядка 2),
- кольт «Аспид» (подделка) (6ББЗ, 15/30/45, боезапас 6),
- шок-жезл (3ББЗ, парализатор (2))

ПАДАЛЬЩИК

Вопреки названию, это человек, хотя и почти потерявший человеческий облик. Удача давно отвернулась от него, заставив искать пропитание и добычу в самых темных углах станции или в канализации планетарного поселения. Не опасны поодиночке, однако, пять-десять таких ребят представляют собой серьезную силу.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 2, характер 2 (36, P4)

Навыки: стрельба (плазма) 2, драка (холодное) 2, скрытность 2, выживание 2, проворство 1, выносливость 1

Снаряжение:

- ржавая броня (3)
- «Дуло» (5ББЗ, 10/20/30, боезапас 5, нестабильный)
- арматура (3, несбалансированное)

АРБОРЕЙСКАЯ МИКСИНА

Не смотрите на название — вывели этих тварей на Шангри-ла, а не на Арборее. Но все привыкли благодарить остроухих за этот подарок. Миксины изначально были придуманы как источник полезной пищи — неприхотливый, способный выживать в разных условиях и питаться любой органикой. Создатели достигли успеха. Проблема в том, что эта тварь вовсе не желает, чтобы ее сожрали. А быстрый метаболизм и невероятная живучесть позволяют миксине атаковать противников значительно большего размера. Как они оказались в канализациях и СЖО многих станций, история умалчивает. Но прижились неплохо.

Если вам удастся добыть относительно неповрежденную тушку, то, вырезав ядовитые железы, вы можете получить пару кило мяса, по вкусу похожего на земного лосося!

Характеристики: телосложение 1, ловкость 5, смекалка 1, характер 2 (32, РЗ)

Навыки: драка 5, проворство 3

Свойства:

- водный (12) — перемещается только в воде до 12 метров за действие
- размер (— 2) — все атаки по ней имеют штраф (— 2)
- естественное оружие (2ББ1, Яд (4))



БИОПРОЦЕССОР

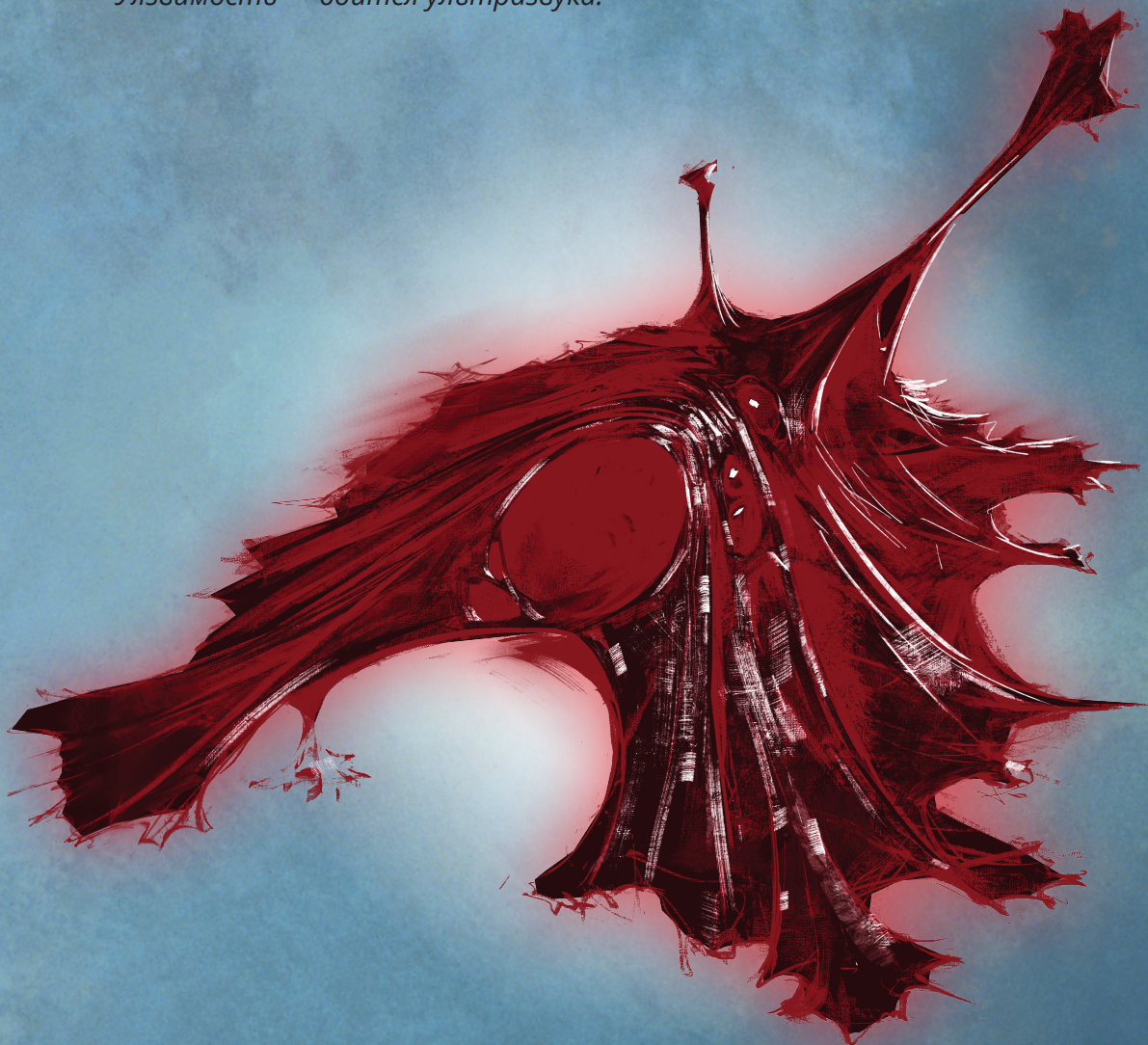
Изначально это были небольшие слизняки, выведенные с целью эффективной переработки отходов жизнедеятельности крупных станций и кораблей. Однако некоторые колонии биопроцессоров мутировали, оставшись без присмотра. Теперь вместо небольшого слизня размером с кулак невезучие персонажи могут встретить здоровую тварь с щупальцами, которая с радостью переварит всех, до кого дотянется.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 2, смекалка 1, характер 1 (320, Р —)

Навыки: драка 3, стрельба 2, сила 5, выносливость 3

Свойства:

- примитивный — не имеет единиц рассудка и иммунен ко всем эффектам, на него влияющим, непроницаемость — однородное тело, не обладающее уязвимыми органами. Единственный эффект дополнительных успехов при атаке — +1 пункт урона
- естественная броня (2)
- плевок (6ББ2, 10/20, яд (4))
- Естественное оружие (урон 6, при попадании цель проходит проверку силы или отброшена на несколько метров и сбита с ног. Критический провал — оглушена на раунд).
- Уязвимость — боится ультразвука.





Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
Year Zero Engine © 2019 by Fria Ligan AB. Developed, authored, and edited by Tomas Härenstam.
“Frontier : Quick Start” Copyright 2020, Evtushenko Nikita; Author: Evtushenko Nikita

In accordance with the Open Game License Section 8 “Identification” the following designate Open Game Content and Product Identity:

OPEN GAME CONTENT

The contents of this document are declared Open Game Content except for the portions specifically declared as Product Identity.

PRODUCT IDENTITY

All artwork, logos, symbols, designs, depictions, illustrations, maps and cartography, likenesses, and other graphics, unless specifically identified as Open Game Content. Any elements of the proprietary setting, including but not limited to capitalized names, organization names, characters, historic events, and organizations; any and all stories, storylines, plots, thematic elements, documents within the game worlds, quotes from characters or documents, and dialogue.